



JOC
FULL!



WILDLIFE PARK
Gold Edition

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Aprilie 2007

13,5 LEI

REVIEW

SUPREME COMMANDER

PREVIEW

GUILD WARS 2

JADE EMPIRE

SPECIAL EDITION



46

review

**TEST DRIVE
UNLIMITED**



14

**LORD OF THE RINGS ONLINE:
SHADOWS OF ANGMAR**



68

... JOACĂ MAUȘII PE MASĂ



04
64218871200767

DEMO KINGDOM ELEMENTAL ■ RUNAWAY: THE DREAM OF THE TURTLE ■ SAM & MAX: EPISODE 3&4 ■ SUPREME COMMANDER ■ C&C3: TIBERIUM WAR MODS ■ CALENDRA'S LEGACY: A WINTER'S EVE
FILME AGE OF CONAN ■ BATTLEFIELD: BAD COMPANY ■ BIOSHOCK ■ CALL OF JUAREZ ■ WALLPAPER MASS EFFECT ■ THE DARKNESS ■ SCREENSAVER THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
PATCH BEYOND DIVINITY ■ SUPREME COMMANDER ■ ANTIVIRUS KASPERSKY ANTI-VIRUS PERSONAL BETA ■ FREWARE PC TOOLS FIREWALL PLUS ■ EXTRA GUMBOY CRAZY FEATURES (VERSIONE COMPLETA)

CHIP FOTOWORLD

se zice că o imagine face cât 1000 de cuvinte
ce-ai zice de 1000 de imagini?

CHIP
FOTOWORLD

Bine ați venit pe site-ul nostru!

Utilizator

Parola

Am uitat parola!

INREGISTRARE UPLOAD CONȚINUT MEU

CATEGORII

Peisaje & Natură
Călătorii & Arhitectură
Animale & Subacvatic
Oameni & Portrete
Sport & Acțiune
Obiecte & Tehnologie
Artă Digitală & Colaje
Artă foto
Fotojurnalism
Ocultism & Mister
Macro
Nud

CĂUTARE

Căutare avansată

INFO-ZONE

Forum

PARTENERI

CHIP
ONLINE

LEVEL

PC - Practic

++++ Teste BETA ++++

Atenție!
Site-ul se află în această perioadă în faza de teste beta și trebuie luat în considerare ca atare. Puteți semnala eventualele probleme întâlnite la webmaster@chip.ro.

++ CHIP FOTO-VIDEO Digital ++

Ian-Feb 2007
Noutăți, ghiduri de cumpărare, tips&tricks, practică foto și video, concursuri de fotografie. Caută revista în chioșcurile din toată țara.

TOP 10	
1. Dupa zidu...	77,11%
2. Macro flo...	76,40%
3. Moeciu ia...	76,31%
4. Cow Poo	75,58%
5. Cast...	75,58%



Bugs
pitika



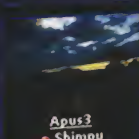
Banca
Shimpu



masai warriors
romeo



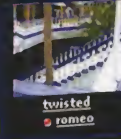
Chitarist
Mihaela D



Apus3
Shimpu



Voce de Iris
Mihaela D



twisted
romeo



Moeciu i...



ca brazii
ovv



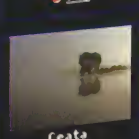
jump 1
romeo



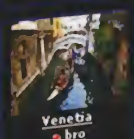
FI
bro



noi doi
greyhound



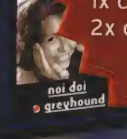
Ceata
ovv



Venetia
bro



Model
dan



noi doi
greyhound

**Concurs
de fotografii
cu premii oferite
de Verbatim:**

1x card SD 2GB 1x card CF 2GB
1x card SD 1GB 1x card CF 1GB
2x card SD 512MB 2x card CF 512MB
2x card MiniSD 1GB

*detalii pe site

- Îți poți arăta fotografiile întregii lumi
- Poți dezbate temele tale de interes cu ceilalți membri ai comunității
- Poți discuta direct cu redactorii
- Poți comenta creațiile celorlalți

Intră și tu în cea mai nouă comunitate foto!

www.fotoworld.ro

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial

Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :

Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	35, 51
Expotek	55
Asesoft	63
Autoshow	81
Ultra Pro	73
Flamingo Computers	C4



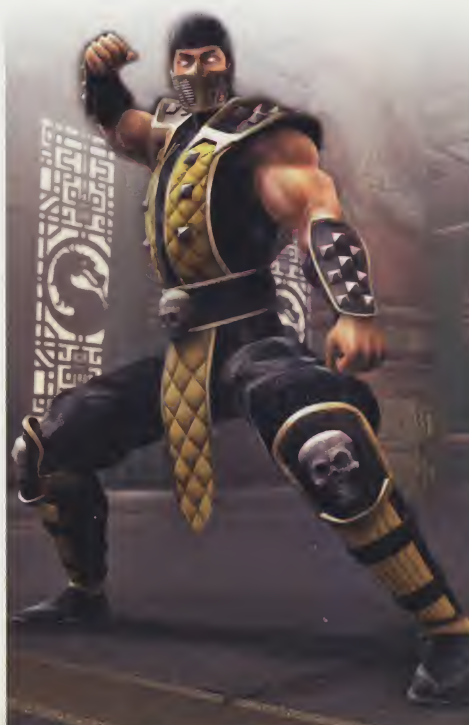
Programul de învechire a parcului de jocuri

O nouă afacere a început să alimenteze tot mai serios bugetele companiilor, vechi şi noi, din industria jocurilor video. Este vorba de comercializarea unor titluri vechi, scoase până acum de pe piaţă, unele dintre ele ajunse între timp „vedete” pe site-urile abandonware. Este adevărat că unele companii obișnuiau să mai lanseze câte o colecţie de jocuri clasice, însă diferenţele faţă de situaţia actuală sunt semnificative. În primul rând, nu renta să produci şi să distribuie un singur joc, target-ul fiind prea mic pentru investiţia făcută. De obicei, jocurile făceau parte dintr-o serie sau aveau în comun un distribuitor sau o platformă. Ce s-a schimbat? Metoda de distribuţie este elementul cheie în această afacere. Cele trei console, Xbox 360, PS3 şi Wii, prin serviciile lor online, au rolul unui magazin care îţi oferă jocuri trecute de a doua tinereţe, la preţuri cuprinse între 5 şi 15 euro. Unele jocuri sunt neschimbate, altele au partea grafică refăcută sau le-a fost adăugată opţiunea de multiplayer. Şi aici nu vorbim de jocuri preluate de pe una din consolele produse în trecut de Microsoft, Sony sau Nintendo, ci de portări de pe orice platformă

existentă în trecut. Vorbim de jocuri al căror gameplay poate determina gamerii să treacă peste partea vizuală sau despre faptul că jocul este cu câţiva ani mai în vârstă ca unii dintre ei. Acum oricine poate să se întoarcă la Mortal Kombat II, Donkey Kong, Worms, Bomberman, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Lemmings sau Doom, acestea fiind doar câteva jocuri din marea listă a clasicii readuşi la viaţă, listă care se măreşte de la o săptămână la alta. Preţul atractiv şi timpul scurt în care se intră în posesia acestor jocuri, un download de câteva minute, sunt de asemenea elemente cheie ale acestui comeback. Succesul acestor jocuri este dovedit şi de numărul mare de download-uri. Până la data de 6 martie 2007, doar Microsoft avea 25.000.000 de download-uri înregistrate prin serviciul Xbox Live Arcade, numărul celor care au fost şi cumpărate nefiind precizat încă. Ținând cont că Virtual Console - Nintendo şi Playstation Store - Sony sunt recent intrate

pe piaţă, iar prin serviciul Live Anywhere se va deschide şi piaţa PC-urilor, deţinătorii unor licenţe importante ar putea să scoată mai mulţi bani decât după lansarea iniţială. Gândiţi-vă doar la ce are LucasArts de oferit.

■ Rzarectha



TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

1. Jade Empire: Special Edition
2. Destroy All Humans! 2
3. Titan Quest: Immortal Throne

**BogdanS**

1. Prestigio Digital Multimedia Recorder PMR-701
2. Asus Broadband Router WL-700gE
3. Logitech AudioStation Express

**Locke**

1. The Lord of the Rings Online
2. Test Drive Unlimited
3. Supreme Commander

**Marius**

1. Test Drive Unlimited
2. Jade Empire: Special Edition
3. Supreme Commander

**Rzarectha**

1. Test Drive Unlimited
2. Jade Empire: Special Edition
3. Supreme Commander

**KIMO**

1. Test Drive Unlimited
2. Infernal
3. Destroy All Humans! 2

**Koniec**

1. Destroy All Humans! 2
2. Infernal
3. Test Drive Unlimited

Demo

Kingdom Elemental
Runaway: The Dream of the Turtle
Sam & Max: Episode 3 - The Mole, The Mob, and The Meatball (DVD)
Sam & Max: Episode 4 - Abe Lincoln Must Die!
Supreme Commander (DVD)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars (DVD)

MODs

Calendra's Cistern (Thief) (DVD)
Calendra's Legacy: A Winter's Eve (Thief 2) (DVD)
Interceptor Speed Mod v2 (Supreme Commander)

Filme

Age of Conan (DVD)
Battlefield: Bad Company (DVD)
BioShock (DVD)
Calling All Cars (DVD)
Call of Juarez (DVD)
Conan The Barbarian (DVD)
Dark Sector (DVD)
EVE Online: Revelations (DVD)
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
Field Ops (DVD)
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Hellboy
Juiced 2: Hot Import Nights
Manhunt 2 (DVD)
MotoGP 2007
MotorStorm (DVD)
Rain (DVD)
Shadowrun (DVD)
Skate (DVD)
Wold in Conflict (DVD)
White Gold (DVD)

Imagini

Collapse
Fantasy Wars
Loki
MotorStorm

Wallpaper

Masseffect
Spider-Man 3
The Darkness
Titan Quest: Immortal Throne
Tomb Raider Anniversary

Screensaver

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Driver

ATI Catalyst 7.2 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 93.71 (DVD)

Patch

Beyond Divinity v1.49 (DVD)
Gothic 3 Autumn Texture Pack
Supreme Commander v3189-v3220 (DVD)
The Longest Journey v1.60
Tiger Woods PGA Tour 07 v1.1

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 6.0.2.671 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.3.6.1001 Beta (DVD)
jetAudio 7.0 Beta 1 (DVD)
PC Tools Firewall Plus 1.0.0.10
Royale Noir Theme for WinXP 1.46
Winamp 5 Full 5.33 Final
WinPatrol 11.1.2007 Final

Shareware

Easy CD Ripper 2.39
HS CleanDisk Pro 5.52
Keyboard Maniac 4.23 (DVD)

EXTRA

Gumboy Crazy Features (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Wild Life Park: Gold Edition

Un adevărat competitor pentru Zoo Tycoon, Wildlife Park: Gold Edition este pentru mulți mai bun decât acesta. Fericindu-ne cu un ritm mult mai accelerat de joc, Wildlife Park reușește să pună în sfârșit probleme jucătorilor înrăiți de tycoon-uri.

Cu o perspectivă izometrică 2D, jocul nu are cerințe nebune de sistem, dar atenția acordată detaliului va bucura ochii multora. Putem spune Pa! desenelor animate din Zoo Tycoon și Uaa! imaginilor ceva mai realiste din Wildlife Park: Gold Edition.



APRILIE 2007

Editorial
Știri

3
6

SPECIAL

Magic The Gathering
The Lord of the Rings Online

12
14

PREVIEW

Guild Wars: Eye of the North
Colin McRae: Dirt
Medal of Honor: Airborne
Guild Wars 2

18
20
22
24

REVIEW

Infernal
Titan Quest: Immortal Throne
Tortuga: Two Treasures
Jade Empire: Special Edition
Supreme Commander
Test Drive Unlimited
Runaway: The Dream of the Turtle
Maelstrom

30
32
36
38
44
46
50
52

ONLINE

World of Warcraft Journal

54

MODs

Calendra

56

CONSOLE

PlayStation 2

Destroy All Humans! 2

60

HARDWARE

CAR KIT
Logitech AudioStation Express
CyberSnipa Game Pad 2
Asus Broadband Router WL-700gE
Hercules Webcam Dualpix HD
Logitech G11 Gaming Keyboard
Prestigio Digital Multimedia
Recorder PMR-701
CyberSnipa LAN Bag
D-Link DIR-655
Trekstor Vibez
Test Comparativ – ... și mouse-urile
joacă pe masă!
Get Mobile
Sony Ericsson W880i
Motorola RIZR Z8
Nokia N76

64
65
65
65
66
66
66
66
67
67
67
68
68
72
72
72

LIFESTYLE

www.
Filme - Perfume
Filme - Casino Royale
DVD-uri
Patch

74
74
75
75
76

CHATROOM

78

NEXT ISSUE

83



VAMPIRII SE CALCĂ PE PICIOARE

Cu puțin timp înainte de finalizare, adventure RPG-ul Vampire Story a fost rebotezat de slovaci de la Mayhem Studios cu numele de Vampire World. Motivul? Dorința de a evita o eventuală confuzie cu „A Vampire Story”, un adventure point and click produs de Autumn Moon Entertainment, companie înființată de mai mulți foști angajați LucasArts. Întrebarea mea este: ce au crezut că o să facă diferența, A-ul de la început sau i-ul din Vampire? Bine că nu s-au prins după lansare.



BIOSHOCK ÎN 21 AUGUST

După ce 2K Games anunțase că jocul se va lansa în prima parte a anului 2007, se pare că s-a schimbat modificarea. Deși nu scrie „amânat” cu litere mari, totuși despre asta este vorba. Bioshock vine mai târziu decât ne așteptam, însă, spre deosebire de altele, măcar vine. Și oricum, cât mai e până în 21 august...



WINDCHASER, ANUNȚAT

Za jermăns, dtp entertainment pe post de publisher și Chimera Entertainment în rolul producătorului, au dat sfoară-n lume că prima parte a anului 2008 ne va prinde în fața unui nou RTT, a cărui acțiune va avea loc, nu în timpul celui de-al

Doilea Război Mondial, ci într-un univers fantasy numit Ensai. Jocul ne pune în rolul conducătorului uneia din gildele din Ensai, cu baza pe o corabie zburătoare. De aici vom recruta oameni și ne vom pregăti armata pentru a face față unui război religios ce amenință Ensaiul. Cu siguranță, un titlu de urmărit.

DOAR CONAN

De când Funcom a luat-o pe calea cea bună cu Age of Conan - Hyborean Adventures, numele barbarului îmi trezește un interes deosebit. De data aceasta, este vorba despre un alt joc, numit simplu Conan, un action adventure care folosește totuși atmosfera acestui univers. Accentul va fi pus pe un sistem de luptă bine dezvoltat care ne permite să folosim o multitudine de arme, lovituri și combo-uri pentru a răpune inamicii. Rezultat al colaborării dintre THQ și Paradox Entertainment, deținători ai licenței pe scrierile lui Robert E. Howard, Conan este anunțat ca fiind un next-gen veritabil care își va face debutul pe PS3 și Xbox 360 la începutul anului viitor. Aștept.vești.PC.stop.





JUICED, HOT IMPORT NIGHTS

Poate pentru a demonstra că se poate și mai bine, poate pentru că ei au fost mulțumiți de prima parte sau poate pentru că un joc slab nu echivalează întotdeauna cu un eșec în încasări, THQ ne mai tentează cu un titlu Juiced, Hot Import Nights. Folosind ingredientele: curse de stradă, tuning, skill-uri pentru șoferi și, bineînțeles, satisfacția câștigurilor din pariuri, Juiced 2: HIN merge în continuare pe drumul deschis de NFS: Underground.

SO BLONDE

Cu o alegere sugestivă pentru numele jocului, So Blonde va capta cu siguranță interesul celor aflați mereu în căutarea prospețimii în jocuri. So Blonde, o producție franceză Wizarbox, distribuită de nemții de la Anaconda, ne aduce în prim plan povestea unei tinere americane, de 17 anișori împliniți, nevoită să suporte chinurile unei croaziere pe Atlantic, alături de părinții ei, niște cheflii care au găsit de cuviință să o târască și pe asta mică după ei la aniversarea cu numărul 7 a căsătoriei lor. Una peste alta, timpul trece, uraganul apare, croaziera se termină brusc și domnișoara Sunny Blonde, au aranjat-o pe viață cu numele acesta, se

trezește singură pe o plajă superbă, întâmpinând dificultăți serioase în încercarea de a-și aminti ceva. Probabil până aici nu i s-a părut nimic neobișnuit. Problema cea mai mare este că, nu se știe cum, fata noastră a călătorit puțin și în timp, exact cât să faciliteze intrarea piraților în scenă. De aici, cu siguranță că imaginația poate dezvolta o mulțime de scenarii, începând cu modul în care Sunny și-a sărbătorit majoratul alături de vâjnoșii pirați. Trebuie spus că jocul nu este 18+. Mai multe detalii, după lansarea jocului, nu mai devreme de noiembrie 2007.



MMO PE UNREAL 3

Hi-Rez Studios, companie înființată în 2005, a anunțat primul său proiect, un mission-based action MMORPG pe nume Global Agenda. Partea interesantă este că băieții de la Hi-Rez și-au pregătit un debut în forță, jocul de față fiind realizat cu minunatul engine Unreal 3. Acțiunea are loc într-un viitor apropiat al spionajului și al misiunilor sub acoperire. Action-ul se va combina cu evoluția RPG-istică a personajelor, ne vom putea crea agenții și vom putea recruta alți jucători. Jocul se află în producție de doi ani, iar o dată de lansare nu a fost încă făcută publică. Nu sună rău deloc.

SHREK RE-RE-LOADED

Așteptată cu sufletul la gură, a treia aventură a căpcăunului Shrek vine în luna mai peste gamerii din lumea întreagă. În „Shrek the Third” jucătorii vor fi purtați într-o călătorie epică, în care au o misiune extrem de importantă. Să salveze Far Far Away de tirania celui cunoscut sub numele de Prince Charming. Fiona, Donkey, Puss-in-Boots și căpcăunul verzui sunt câteva dintre personajele cu care vom ataca povestea plină de umor, care, cel puțin pe marile ecrane, a avut un succes nebun. Ca orice joc „popular”, și Shrek the Third a fost pregătit de trei producători diferiți pentru ca cei de la Activision să-l poată lansa pe... here we go... DS, GBA, PC, PS2, PSP, Wii și X360.



CONAN PE DIRECTX 10

Age of Conan, unul dintre cele mai așteptate MMORPG-uri ale momentului, a arătat la GDC în ce mod va profita de funcțiile DirectX 10. Aparent, nu există



diferențe, însă cu puțină atenție se pot observa. În primul rând, perspectiva nu mai este un bitmap frumos, ci sunt chiar obiecte 3D pline de detaliu. Datorită noilor funcții,



detaaliile de background vor putea fi renderizate cu pierderi mai mici de performanță. De asemenea, se poate observa un bump-mapping mai proeminent care, încet, încet se apropie de foto-realism. Părerea mea este că va mai dura un an până când vor apărea jocuri cu suport serios pentru DirectX 10 și cam tot atât până când ne vom permite sistemele care să le și ducă.

GEARS OF WAR PE PC

Știam cu toții că va exista o versiune Gears of War pentru PC, însă unele amănunte nu cred că au ajuns încă la urechile voastre. Spre exemplu, Mark Rein de la Epic Games susținea că va trece cel puțin un an până când o versiune pentru PC va fi funcțională, din cauza „diferențelor de tehnologie”... Sunt curios la ce diferențe se referea, având în vedere similaritățile hardware dintre Xbox 360 și PC. Cert este că am fost anunțați că Epic lucrează la conversie, ceea ce înseamnă că va fi gata mult mai repede decât a declarat Mark. Probabil că brusc diferențele tehnologice au fost depășite cu succes. Pentru noi, sunt vești foarte bune de fapt. Fiți siguri că vom reveni și cu alte amănunte.



FILM JAGGED ALLIANCE

Moda e modă, e clar. După ce o mulțime de jocuri au fost deja ecranizate, un subiect atât de a la „Jean Claude” sau „Seagalic” era imposibil să nu ajungă pe ecrane. Astfel, Strategy First a anunțat că a semnat un parteneriat cu compania de film Union Entertainment pentru a produce un film bazat pe celebrul joc. După cum știți, Jagged Alliance este povestea unui grup de mercenari, compus din cei mai buni membri ai Alianței Internaționale a Mercenarilor și care întotdeauna vor lucra pentru cel care plătește cel mai mult. Sunt curios care va fi distribuția.

WIKIA INC. VS. GOOGLE

După cum probabil știți, lupta pentru dominație în materie de motoare de căutare se dă între doi giganți, Google și Yahoo!. Deocamdată, Google conduce detașat, mai ales datorită potențialului inovator al companiei, care se reflectă foarte bine în politica sa internă. Dar iată că piața se va aglomera, ceea ce nu poate să fie decât benefic pe termen lung. Unul dintre creatorii și actualii deținători ai site-ului Wikipedia, Jimmy Wales, a anunțat că intenționează să lanseze pe piață un nou site de căutare. Desigur, la prima vedere, Google nu are de ce să se teamă prea tare de concurență. Însă, pe termen lung, din cauza faptului că lumea își pierde încrederea treptat în cele două companii principale din domeniu (deoarece li s-a impus să divulge date confidențiale unor instituții americane), lucrurile s-ar putea să se schimbe. Ținând cont de succesul Wikipedia, e posibil ca și calitatea noului produs de la Wikia Inc. să fie pe măsură.



CONCURS LEVEL ȘI GameShop.ro



Câștigă unul dintre cele 10 carduri Club Gameshop.ro*

Care va fi nivelul maxim pe care îl poți atinge în The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar?

- a. 60 ☐
- b. 70 ☐
- c. 50 ☐

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar din secțiunea Special a acestui număr al revistei.

* Cardul de membru al Clubului GameShop.ro îți oferă:

- ☐ 10% reducere la orice comandă de produs cu „Preț special membri Club GameShop.ro”
- ☐ Transport gratuit la orice comandă peste 29,9 lei!
- ☐ Prioritate absolută la toate precomenzile!

Nume, prenume	<input type="text"/>								
Str.	<input type="text"/>	Nr.	<input type="text"/>	BL	<input type="text"/>	Sc.	<input type="text"/>	Ap.	<input type="text"/>
Localitate	<input type="text"/>		Cod	<input type="text"/>		Județ	<input type="text"/>		
Telefon	<input type="text"/>		e-mail	<input type="text"/>					

O CASCĂ PENTRU GÂNDURI

O companie nou-fondată, Emotiv, a anunțat cu ocazia Games Developers Conference un produs cu totul inedit. Este



vorba despre o cască în aparență de biciclist, care îi va permite posesorului să interacționeze cu PC-ul sau consola prin intermediul gândurilor. Denumită Project Epoc, casca folosește un sistem de detecție a impulsurilor electrice din creier, asemănător cu cel utilizat în medicină, pe electroencefalografe. Calculatoarele vor fi echipate cu un Emotiv Development Kit, care va conecta casca cu trei programe software diferite: Expressive pentru analiza reacțiilor

faciale, Afectiv pentru stările emoționale și Cognitiv, care va detecta gândurile. Aparent, acest sistem va fi capabil să facă diferența între gânduri de genul „sus”, „jos” sau „înainte”. Emotiv declară că acest sistem va fi pus la dispoziția consumatorilor în anul 2008 și este în primul rând dezvoltat pentru industria jocurilor. Desigur, producătorii au luat în calcul și posibilitatea de a aplica tehnologia în medicină, securitate, respectiv oriunde va fi nevoie de un cititor de gânduri.

SPACE FORCE – ROGUE UNIVERSE

Cine vrea universul din EVE Online ca single player? Ți-l dau eu, ăla eu... ghinion, nu se poate. Dar JoWoOD vine cu soluția salvatoare: Space Force – Rogue Universe. Spun JoWoOD ca să nu spun Provox Games. Joculețul acesta se vrea a fi un super simulator spațial, o busculadă de comerț și cafeală, aventură și dispreț pentru lege. Dacă v-ai plictisit să vă uitați la stele înainte de culcare și să oftați cu jale după ele, așteptați Space Force – Rogue Universe. Dintotdeauna m-am oftat de moarte că nu pot scrie cu efecte sonore. Tipul care face prezentările de filme pe HBO era perfect pentru a spune titlul cu emfază. Oricum, înapoi la oile noastre. Markus Reutner, Product Manager al JoWoOD Productions, ne spune că nu trebuie să ne speriem de niște cerințe de sistem mari cât casa pentru acest joc, deoarece el va avea nevoie pentru a rula la detalii maxime doar de un sistem moderat ca performanțe. Sper ca acest lucru să nu implice că jocul este și el doar moderat de bun. Oricum, rezultatul final îl vom vedea în toamna acestui an.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Ce înseamnă să știi cum să faci hype în jurul unui joc... să ai oameni de marketing care să știe cum să țină prostimea cu sufletul la gură... să fii în stare să faci niște oameni perfect normali ca, la o bere, în loc să discute despre gagici/bere/schi sau, în cel mai rău caz, despre WoW, să vorbească despre cum o să fie Warhammer Online: Age of Reckoning.

Ei bine, Mythic Entertainment sunt experți în acest lucru și, odată cu lansarea unor imagini noi, ne mai aruncă și nouă câte o fărâma despre cum va fi. Iată că acum ne povestesc despre o nouă clasă de luptători, numită zealot. Fîind în esență în spellcaster, zealot-ul se folosește de totemuri și de simboluri drăcești pentru a distruge tot ce îi stă în cale. Un adevărat adept al haosului, zealot-ul va fi un adversar demn de cel care vor încerca să îi albe alături pe zeli luminii, dar lupta va fi grea.

Tare îmi e mila că acest personaj aduce mult de tot cu ceva deja cunoscut, dar tot ce putem spune în fața sa este WOW! Doar WoW!

NVIDIA PREZINTĂ CEA MAI AVANSATĂ PLATFORMĂ DE DEZVOLTARE DE JOCURI DIN LUME

După ce a oferit driver-ele certificate WHQL pentru Microsoft DirectX 10 și kit-ul de testare DirectX 10 de la Microsoft Industria, NVIDIA a lansat o nouă platformă definitivă pentru dezvoltarea avansată de jocuri, menită să le ofere dezvoltatorilor sprijinul în trecerea rapidă către DirectX 10.



Nucleul acestei platforme este o nouă gamă de dezvoltare care permite crearea și optimizarea jocurilor inovatoare pe PC concepute pentru DirectX 10. Noul NVIDIA Developer Toolkit va permite economisirea de timp și bani în crearea de jocuri ce vor oferi grafică apropiată de realitate. De asemenea, platforma include: plăcile video NVIDIA GeForce din seria a opta, chipset-urile pentru plăci de bază NVIDIA nForce 680 și DirectX 10. Potrivit celor de la NVIDIA, aceasta este cea mai avansată platformă de dezvoltare de jocuri din lume; ea permite crearea de conținut inovator de ultimă generație ce îi va determina pe utilizatori să își regândească așteptările în materie de realism în jocurile pentru PC.

NVIDIA Developer Toolkit include:

■ **SDK 10:** sample-uri DirectX 10, OpenGL și CUDA pentru cele mai noi unități de procesare grafică.

■ **Instrumente pentru textură:** biblioteci puternice și plug-in-uri pentru realizarea texturilor – acum cu suport DirectX 10 și cu o viteză de aproximativ 10 ori mai mare datorită accelerării unității de procesare

grafică prin intermediul CUDA.

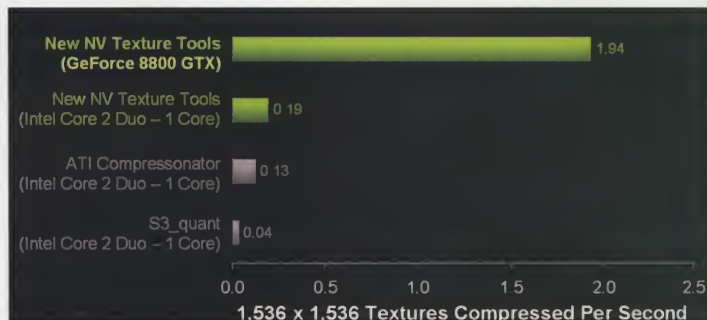
■ **PerfKit 5:** instrumente puternice pentru corectarea și configurarea aplicațiilor unității de procesare grafică pentru Windows Vista și DirectX 10 – acum cu shader edit-and-continue, render state modification, customizable graphs and counters și multe altele.

■ **ShaderPerf 2:** informații detaliate despre performanța shader-ului cu suport pentru noile driver-e.

■ **FX Composer 2:** un mediu de dezvoltare performant pentru cross-platform shader authoring; suport DirectX și OpenGL cu HLSL, Cg, și COLLADA FX

■ **Shader Library:** cea mai mare colecție din lume de shader-e pentru unitățile de procesare grafică, prezentând mai mult de 100 de efecte shader diferite și suport pentru submisiuni externe.

Cevat Yerli, președinte al Crytek, a declarat, „Folosim instrumentele de dezvoltare de la NVIDIA frecvent pentru analize de performanță, optimizare, shader-e și testare. Instrumentele de dezvoltare de la



NVIDIA ne-au ajutat să economisim timp și bani în munca pentru Crysis. Corectarea excepțională, vizualizarea și setarea capacităților acestor instrumente fac din ele o necesitate pentru orice grup de dezvoltare. Mă uimește faptul că NVIDIA le oferă gratuit.”

„Instrumentele de dezvoltare de la NVIDIA sunt unele dintre cele mai bune din industrie,” declară Mark Robinson, director tehnic la Rockstar San Diego. „Folosesc FX Composer în mod regulat pentru a face prototipuri de shader rapid, SDK pentru a dezvolta noi tehnici și PerfKit pentru analiză detaliată de performanță și pentru corectură.”

HALO WARS ȘI ÎNCĂ NIMIC DESPRE EL

Nimic nu poate să ne calce mai mult pe nervi decât un joc despre care nu știm nimic, dar din care se mai scurge câte ceva printre degetele producătorilor. Microsoft nu scoate doar un joc cu pac-pac prin universul Halo, ci și o strategie fantastică. Acum, misterul stă în faptul că despre joc nu se știe NIMIC, dar Ensemble Studios a făcut o pagină de net frumoasă, cu câteva imagini din care nu se înțelege mai nimic, dar frumoase. Așa că uitați-vă și voi la ele, dați-vă cu



părerea ce ar putea să însemne și, dacă aveți vreun tătic care lucrează la ei, trimiteți-ne hardul lui cu tot ce conține. Site-ul jocului este www.halowars.com, pe care va trebui de acum încolo să îl ținem sub observație, pentru ca nu cumva să pierdem detalii despre un nou Starcraft.

VORBEȘTE CU WII

Din multitudinea de zvonuri care circulă pe internet, am mai desprins unul. Este vorba despre faptul că celebra consolă s-ar putea să primească în curând un microfon. Pe lângă asta, o serie de jocuri ciudate care vor folosi acel

microfon sunt în producție. Ce înseamnă asta? Că în curând nu numai că vă veți sparge capul și rupe mâinile din cauza mobilierului din casă în timp ce jucați, dar veți rămâne și fără voce datorită live-chat-ului. Da, ați auzit bine, live chat. În fine îi veți putea auzi și pe alții spărgându-și capetele și rupându-și mâinile. Asta dacă zvonurile se confirmă. Pe de altă parte, Gamespy a sărit repede călare pe piață și a spus că va oferi suport full producătorilor care se aliniază pe dunga continuă a trendului Live Wii. Să le fie de bine.

wii™

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la data 31 mai 2007

NUME

PRENUME

ADRESA

EMAIL



**Distribuitor
autorizat
BenQ Media**



**Castiga un
Popcorn Machine
& Laserpointer!**

BenQ
Enjoyment Matters

Prin completarea campurilor de mai sus, îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru că orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneti de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, Brașov sau fax 0268-418728

SE VOR LANSA

APRILIE 2007

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
Monster Madness	SouthPeak
Alone in the Dark	Atari
Hospital Tycoon	Deep Red Games
Paradise City	Focus Home Interactive
City of Heroes/City of Villains - Issue 9 Breakthrough	NCsoft
Overclocked	dtp
German Street Racing	XIDER
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft
Ankh - Heart of Osiris	XIDER

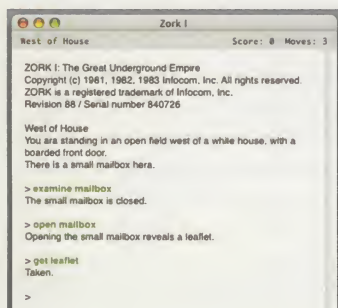
CELE MAI BUNE 10 JOCURI ALE TUTUROR TIMPURILOR

Henry Lowood, custode al Science and Technology Collections de la Universitatea Stanford, a început în 1998 să conserve atât jocuri video, cât și obiecte care aveau legătură cu jocurile video. Evident, lumea s-a uitat la vremea respectivă cu ochi critici, însă iată că ideea sa că aceste colecții vor deveni importante a fost pe deplin răsplătită la Games Developers Conference-ul de anul acesta. Împreună cu alți patru asistenți de-ai

săi, Warren Spector, Steve Meretzky, Matteo Bittanti și Christopher Grant, a întocmit pe baza datelor istorice o listă cu cele mai valoroase jocuri din istorie. În ordine, acestea sunt:

- 1 Spacewar! (1962)
- 2 Star Raiders (1979)
- 3 Zork (1980)
- 4 Tetris (1985)
- 5 SimCity (1989)
- 6 Super Mario Bros. 3 (1990)
- 7 Civilization I/II (1991)
- 8 Doom (1993)
- 9 Warcraft series (beginning 1994)
- 10 Sensible World of Soccer (1994)

Normal, lista mai poate fi ajustată pe aici, pe-acolo, dar eu sunt de acord cu ea. Toate aceste jocuri au reprezentat începuturile de gen, scheletul pe care sunt construite majoritatea producțiilor din ziua de azi.

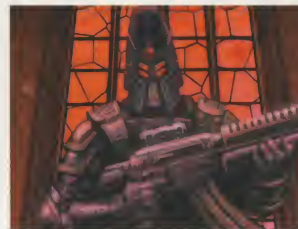


C&C 3: TIBERIUM WARS INTERZIS ÎN GERMANIA

Electronic Arts a anunțat că mult anunțatul său titlu a fost refuzat de către Germania, din cauza conținutului său violent. Este vorba despre milioane de oameni mici care mor striviți de sute de vehicule mari, iar inimile nemțești nu pot suporta așa ceva. Pentru ei Nekermanul, jocurile cu trenulețe și curățenia sunt mult mai recomandate. Sunt curios cum de nu s-a făcut încă un joc în care să poți exersa ajungerea la ore fixe și efectuarea din oră în oră a unor susținute și democratice exerciții de curățenie. Hmm... cred că înțeleg. Jocul ar fi interzis de toate țările, exceptând Austria și Germania. Oricum, Electronic Arts susține că asta nu are nicio importanță pentru ei și că jocul va fi distribuit în special în țările vecine Germaniei (mai glumim și noi). Interesant este faptul că



Germania a decis să interzică jocul în condițiile în care alte țări mai puritane nu au făcut-o. Totuși, nu este primul joc care a fost refuzat în zonă. Carmageddon a trebuit să fie modificat special pentru ei, iar Gears of War a fost și el interzis. Se duce lumea de răpă...



LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	104
2. Gothic 3	64
3. World of Warcraft	60
4. Medieval II: Total War	38
5. Neverwinter Nights 2	26
6. UFO: Afterlight	20
7. Football Manager 2007	15
8. Pro Evolution Soccer 6	12
9. Race - The WTCC Game	10
10. Beer Tycoon	7

MAGIC

The Gathering

Structura și dinamica unei ture

Bine v-am regăsit! Luna aceasta o să discutăm despre ceva un pic mai tehnic și mai concret decât lucrurile despre care am vorbit până acum, respectiv elementele unei ture dintr-un joc de MTG, privite în succesiunea lor, precum și despre stack.

Stack-ul este unul dintre conceptele fundamentale ale jocului. Este acea zonă în care vrăjile și abilitățile așteaptă să se rezolve, adică să-și producă rezultatul. Atunci când un jucător castează o vrajă sau folosește o abilitate, efectul acesteia nu se produce imediat, ci vraja sau abilitatea se pun mai întâi pe stack. Apoi, același jucător (să-i spunem A) poate să joace și alte vrăji sau abilități sau să-i dea prioritate adversarului (il vom numi B). Acesta din urmă poate, la rândul lui, să joace alte vrăji sau abilități (cele care se pot juca la viteza de instant, pe tura celui alt) care se vor pune pe stack peste cele jucate de A. Atunci când A și B își dau prioritate unul altuia fără să mai joace nimic, stack-ul începe să se rezolve. Astfel, ultima carte jucată de oricare dintre cei doi va fi prima al cărei efect se va produce și tot așa până când toate vrăjile sau abilitățile își produc efectele. Pentru aceia dintre voi care studiază informatica, stack-ul este sinonim cu principiul stivei (last in, first out). Anumite cărți sau acțiuni nu folosesc stack-ul

– jucătorul care pune un land pe masă, care tapează pentru mana sau care beneficiază de anumite efecte (static abilities) nu folosește stack-ul când face aceste lucruri.

Fiecare tură constă în cinci faze succesive, fiecare fază cuprinzând câțiva pași. Prima este **faza de început**, care include trei pași – untap (în această etapă jucătorul nu poate face altceva decât să detașeze land-uri sau creaturi), upkeep (prima etapă în care jucătorii pot juca instant-uri sau abilități) și draw (jucătorul activ trage o carte).

A doua fază este Main Phase. O tură are



două Main Phase, aceasta fiind prima dintre ele.

În această fază nu există pași predefiniți, jucătorul activ putând să pună land-uri, să joace creaturi, sorceries, artefacte sau enchantment-uri.

Cea de-a treia fază este cea de combat. Aceasta cuprinde cinci pași: etapa de început (se pot folosi instant-uri sau abilități de către ambii jucători, premergătoare luptei propriuzise dintre creaturile lor), declararea attacker-ilor (jucătorul activ declară cu ce creaturi va ataca), declararea blocker-ilor (jucătorul pasiv declară cu ce creaturi va bloca), etapa damage-ului (este etapa în care se calculează



concret damage-ul dat și primit de fiecare creatură și se joacă, de obicei, vrăji sau abilități care acționează asupra acestui damage – vrăji care dau damage gen Shock sau abilități care previn damage cum ar fi Master Healer) și etapa de final (în care se mai pot juca alte vrăji sau abilități).

A patra fază coincide cu a doua Main Phase. Jucătorul activ poate din nou să joace land, dacă nu a făcut-o deja, să sumoneze creaturi sau orice altceva.

Ultima fază este cea de final și constă în doi pași succesivi: end of turn (se pot juca instant-uri sau abilități) și cleanup step (jucătorul care are mai mult de șapte cărți în mână va

decarta până va ajunge la șapte cărți, damage-ul de pe creaturi este îndepărtat și se încheie toate efectele „until end of turn”; de asemenea, în această fază nu se mai pot juca instant-uri sau abilități.)

Luna viitoare sper să am ocazia să vă povestesc despre primele event-uri Planar Chaos din România, care la ora la care voi citiți acest articol s-au desfășurat deja la Timișoara și București. Deja cele două comunități cresc și se consolidează, motiv în plus să îi invit încă o dată pe cei interesați de MTG să ni se alăture.

■ Alexandru POTLOG



Sunt sigur că mulți dintre voi se întreabă ce este File de Poveste. Ei bine, LEVEL împreună cu Gameshop.ro s-au gândit să vă dea posibilitatea de a vă exprima. Cu alte cuvinte, dacă până acum noi v-am scris tot felul de lucruri despre World of Warcraft, poate că e timpul să ne scrieți și voi. Vrem să auzim părerile voastre, să cunoaștem experiențele voastre, pentru că sunt sigur că aveți o tolă întreagă de lucruri interesante de împărtășit.

Un al doilea scop urmărit este acela de a aduna la un loc comunitatea românească de jucători de WoW. Asta înseamnă că dacă faceți parte sau conduceți o gildă de români sau cu mulți români, aceasta este pagina unde o puteți prezenta și, până la urmă, din partea noastră puteți chiar să îi faceți publicitate. Vrem să vă cunoaștem, să știm pe ce servere jucați astfel încât să fim într-adevăr în contact direct și nu unilateral, ca până acum.

Modul de a apărea aici este foarte simplu. Va trebui să trimiteți pe adresa de e-mail wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) un text care să

conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, gilda din care faceți parte și câți alți români sunt în gildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa gildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pentru clarificare, aveți mai jos un exemplu.

Vă așteptăm scrisorile cu nerăbdare!

Caracter: Robohaiduc
Server: Frostwhisper
Gildă: Club Iasomie
Funcție: Officer



Căutați de multă vreme un loc unde să vi se vorbească și altfel decât „how are u”, „Gimme gold Plix!!!!111”, „U are 1 1d107”? Vreți să nu mai urle nordicul de 13 ani și 2 metri cu personaj gnome că ați făcut un „bad pulling”? Vrei să nu vă mai simțiți ca un muncitor pe șantierele din Londra când gilda vă cere să fiți la 12.25 fix la intrare în MC? Noi vă oferim asta!!!

JOIN CLUB IASOMIE!!!!

Bem, mâncăm și ne distrăm ca românii. Urlăm unii la alții ca românii. „Chat-uim” românește și „raid-uim” românește. Noi suntem cei pe care îi căutați. Ochi pentru ochi și epixx-uri pentru raiduri.

Club Iasomie este o gildă alcătuită din peste 25 de români activi fără ALT-uri, unde veți fi primiți cu pâine și sare, scandal și bătaie. Guild chat-ul este exclusiv în limba română. Avem Guild Bank, sistem Suicide Yourself pentru looting-ul de raid și programe speciale de grinding, autorizate, în zone deja momite ca să se adune mobii. Avem experiență și bani. Vă oferim ajutor încă de la început. Fiecare nou membru va primi o sumă de gold echivalentă cu nivelul pe care îl are. Avem până și custom ranks – Haiduc-Şef, Vice-Haiduc, Haiduc, Haiducel și Hai-Dispari pentru noii veniți. Nu ezitați!

Ofertă de recrutare pe perioadă limitată.
Join now or never!

WORLD OF WARCRAFT

File de Poveste



Și din Mordor cobora Nazgulu' cu ceata sa (de netrebnici)...

Ca să încep pe un ton mai puțin prietenos, atât eu, cât și o parte semnificativă dintre colegii mei am ajuns la saturație în ceea ce privește subiectul Tolkien. Am văzut filmele, am citit cărțile și am jucat întreaga pleiadă de jocuri care au apărut. După apariția celui de-al doilea film, *The Two Towers*, parcă a înnebunit toată media. Însă am impresia că sumele de bani care au fost cheltuite pe marketing au atins cote extreme, lucru care, în sfârșit, a calmat spiritele întreprinzătorilor. Normal, trebuiau să apară și întârziții, că fără ei nu se poate. *Middle Earth Online*, al cărui anunț a picat exact în mijlocul nebuniei, a înflăcărat spiritele, însă nu a avut finalitate, așa că încet, încet a fost dat uitării. De menționat că asta se întâmpla în 2002 și deținătorul licenței era Vivendi Universal Games, iar distribuitor Bliz-

zard. După circa doi ani, brusc, din neant, a apărut un nou titlu – *The Lord of The Rings Online* (LOTRO). Legătura cu *Middle Earth* există, datorită developerului, Turbine Entertainment, comun celor două titluri.

Industria asta...

Așadar, inițial licența Tolkien a fost deținută de VU Games. E imposibil să nu facem legătura între faptul că în 2002 se pregătea intens lansarea lui *World of Warcraft* (WoW) și că *Middle Earth Online* se simțea dat la o parte. În același timp însă, Vivendi Universal era într-o gaură financiară destul de mare și numai o minune îl mai putea salva. Așa că tind să cred că a fost vorba de o alegere, între *World of Warcraft*, care era aproape de lansare, și *Middle Earth Online*, la care Turbine abia începea producția. A ales bine, VU Games a scăpat de datorii, iar licența Tolkien s-a transferat producătorului, Turbine Entertainment, care nu mai avea acum altceva de făcut decât să caute distribuitori. Așadar, în SUA LOTRO va fi distribuit de Midway, iar în Europa de Codemasters. Trebuie menționat că Turbine Entertainment are două mari titluri în buzunar, *Acheron's Call* și *D&D Online Stormreach*. Așadar nu sunt niște necunoscuți, ba din contră, sunt printre primii care au scos un joc online pe piață. Ar fi interesant că toată experiența aceasta acumulată să explodeze într-un joc ca LOTR Online. Acum, eu am jucat beta-ul cam o lună, timp în care am renunțat complet la *World of Warcraft*. Normal, asta nu înseamnă că WoW e mai slab, ci că am avut o alternativă.

Universul tolkien

Dacă ar fi să facem o comparație, e clar că unul dintre avantajele de start ale unui joc în universul tolkien este reprezentat tocmai de dimensiunile acestuia. *Middle Earth* nu este un loc tocmai mărunțel, ci ditamai continentul, foarte variat ca faună, relief și istorie. Lucrul acesta le permite unor producători cu multă imaginație și saturați de

The Lord of the Rings
Online™
Shadows of Angmar™

The Shire...



cunoștințe să dea naștere unui univers virtual nelimitat ca posibilități. Evident, nu chiar nelimitat din cauza unor factori de natură tehnică. Însă, totuși, având o asemenea sursă de inspirație, atât de bine ordonată din toate punctele de vedere, e clar că rezultatul e greu să fie prost dacă urmărești cele trei reguli ale succesului unui MMORPG - Accesibilitate, Fun și Conținut. Majoritatea MMOG-urilor actuale sunt construite pe baza unor universuri „artificiale” create pentru joc. Mai puțin poate D&D Online: Stormreach (care din păcate are probleme în materie de accesibilitate și fun). Chiar și Warcraft este în sine un univers parțial artificial de unde au apărut și majoritatea problemelor legate de completa confuzie din jurul storyline-ului din WoW. În cazul lui LOTRO, ambiguitatea nu este o problemă, atâta timp cât se ține cont de aspectul cronologic. Însă cum să ții cont de timp în lumea statică 3D a unui MMOG care nu evoluează fizic și nu se schimbă?! Probabil există mai multe posibilități, însă cele mai evidente sunt două dintre ele. Prima este modelul World of Warcraft, unde se creează o „atmosferă” statică, un univers „între evenimente”, unde tu încerci să evoluezi pe scara „socială”, în nivel mai exact. Odată la jumătate de an mai apare un patch cu un eveniment mai deosebit, care nu schimbă de fapt cu nimic universul și cu atât mai puțin istoria. Al doilea model este cel în care crezi o evoluție temporală individuală. Acest model a fost abordat de către Turbine pentru LOTRO, unde mergi oarecum în paralel cu evenimentele din trilogia atât de cunoscută și din când în când iei parte sau asisti la povestea atât de cunoscută a inelului. Acest lucru îți dă intens senzația că faci parte din lume, din poveste și simți într-adevăr că ceva se schimbă odată ce dobândești câteva niveluri. Deși lumea e la fel de statică, totuși senzația pe care o ai este că evoluează și că depinde de tine ce se va întâmpla în viitor. Acesta e un lucru pe care din păcate Blizzard

nu a reușit să-l realizeze. Nu aducem aici în discuție modelul ideal de lume care evoluează la propriu în funcție de acțiunile jucătorilor, Eve Online. Însă, relativ la ce spuneam mai devreme, Eve este Fun, are Conținut, dar nu este foarte Accesibil.

Ca prin Inel

E bine de ținut minte că articolul de față este doar o impresie asupra LOTRO și în nici un caz un review. La momentul redactării, o serie de lucruri nu erau implementate. Bug-uri normal că existau, însă numărul lor a fost mai scăzut decât mă așteptam. Însă am prins foarte bine ideea de bază, jocul fiind perfect jucabil. La fel cum spuneau cei de pe Gamespot, LOTRO este primul joc care se anunță într-adevăr mai bun decât World of Warcraft, nu pentru că ar fi original și ar veni cu o rețetă complet nouă, ci pentru că preia modelul WoW și îmbunătățește în acele locuri unde este nevoie. Evident, nu cred că îmbunătățește peste tot unde ar trebui, dar cel puțin încearcă. Acum să nu cumva să înțelegeți că LOTRO este o clonă de WoW pentru că nu e. La fel ca și Blizzard, Turbine a

preluat lucrurile bune din MMORPG-urile orei și le-a implementat cât mai bine posibil. La un moment dat, vorbeam pe un ton de acuză când spuneam că Blizzard au făcut același lucru. Însă se pare că a devenit o practică perfect viabilă și profitabilă. E clar că lipsa de scrupule poate fi trecută cu vederea când e vorba de câștiguri. Însă, pe de altă parte, și noi, jucătorii din ziua de azi, câștigăm la capitolul calitate, ceea ce ne aduce în situația de a nu-i mai pune la zid pe developeri, deoarece „schimbul” de experiență este reciproc avantajos. Cred că e timpul să aruncăm o privire asupra sistemului de joc de care tot vorbesc aici.

Stilul Inelar...

Ceea ce m-a frapat încă de la început în LOTRO este lipsa facțiunilor. Cu alte cuvinte, jocul permite crearea exclusiv a unor personaje „bune” și dă posibilitatea de a face parte de la început din tagma nimitorilor goblinoi sau arahnoidici. Totuși, e vorba de o fațadă, deoarece PVP-ul există și nu intrafacțional cum ați crede, ci chiar cu facțiunea opusă... E clar că mă contrazic, însă



Ce să vezi? În curtea mea, Nazgulu' se enerva...



Petiție rezolvată de către ACEL Gamemaster la două minute după ce am creat-o



nu e chiar așa. Dacă la început ești forțat să-ți alegi un erou „alb”, la level 10 ai posibilitatea de a-ți crea „the evil twin” sau, cum îi spun ei, un Player Monster. Vei fi automat teleportat într-o zonă specială care este dedicată PVP-ului, unde vei avea o altă viață, la fel de interesantă. În această formă vei avea satisfacția de a-i curăța pe toți acei eroi ai Middle Earth-ului care te calcă pe bătătură cu pălăriile și pelerinele lor șmecherești. Vei fi direct la nivelul maxim, adică 50, aproape pe picior de egalitate cu adversarii. De menționat că în forma „evil” nu mai câștigi experiență, ci un anumit tip de puncte pe care le poți folosi pentru a-ți cumpăra skill-uri și a face upgrade-uri la cele existente. Normal, aceste Fate Points nu au nicio valoare atunci când sunteți în formă normală. PVP-ul este un pic mai complicat decât l-am descris aici și, în opinia mea, o opțiune originală în condițiile în care producătorii nu aveau prea multe alternative. Normal, aveți în orice formă posibilitatea duelului. Mai departe, prea multe de spus nu sunt referitor la quest-uri și stil de joc deoarece acestea se vor mai schimba. Stilul gameplay-ului este destul de similar cu cel din WoW, însă a primit unele retușuri care vor fi menționate în review. Pe de altă parte, clasele nu au prea multe în comun cu cele din WoW. Se vede că au fost gândite și create pentru a avea o legătură cât mai strânsă cu universul din care fac parte. De fapt, deși unele lucruri sunt foarte evident copiate din WoW, se simte că au primit niște retușuri care nu-ți dau impresia de deja-vu. Spre exemplu, crafting-ul are un model destul de diferit. Meserii sunt foarte multe, însă nu ți le poți alege tu pe cele pe care le dorești. Ai dreptul la trei, care sunt împărțite de domenii de activitate. Tu ai dreptul să înveți un singur domeniu de activitate alcătuit din trei meserii. Spre exemplu, să presupunem că alegi să fii Historian. Vei primi meseria de Scholar, cu care cauți prin ruine după relicve și crezi tot felul de scroll-uri și enchant-uri. Apoi o vei mai primi pe cea de Weaponsmith ca să poți crea armele despre care afli din scroll-urile pe care le crezi. A treia e cam de umplutură, cea de cooking. De menționat că aici toate meseriile au valoare și crezi într-adevăr lucruri folositoare. Un element interesant este că la fiecare item creat există posibilitatea de „critical”, adică ai anumite șanse, pe care le poți chiar crește folosind item-uri suplimentare în procesul de fabricație, de a crea un item special, chiar unic sau epic. Evident, mai sunt și alte aspecte... dar să nu spunem chiar totul acum.



... Inelar

Ceea ce am admirat însă cel mai mult la LOTRO este engine-ul grafic. Acesta este o versiune a celui din D&D Online: Stormreach, prelucrat și adaptat pentru a suporta spații deschise, precum și zona progresivă (lipsa timpilor de încărcare între zone). Calitatea grafică este excepțională, iar level designul incredibil. Spre exemplu, Old Forest, de care probabil își aduc aminte cei care au văzut filmul, este exact la fel de înfricoșătoare cum era și în film. Niciodată nu știi când un Stejar Elite va sări să te omoare dacă te apropii prea mult de zona lui „intimă”. În plus, prima dată când am intrat în Old Forest mi-a luat o oră ca să găsesc ieșirea, deoarece te rătăcești foarte ușor și harta nu te ajută prea mult. Noroc că pe un deal, undeva sus, ființa care apăruse odată cu lumea, Tom Bombardil, reprezintă o oază de lumină și bunătate... bla, bla. Măcar prin fața casei lui trece un drum care te va ghida spre ieșire. Shire-ul este, la fel, o mostră de artă de level design, unde fiecare colțișor a încercat să fie cât mai fidel cărții. De menționat că, deși din punct de vedere grafic, producătorii s-au inspirat din film, zonele și caracteristicile fiecăreia au fost adânc studiate în cărțile lui Tolkien. De asemenea, quest-urile sunt adaptate universului, iar factorul „absurd” este aproape inexistent... poate eventual clasa numită lore-master. Spre exemplu, quest-urile de start ale hobbiților nu prea implică alte lucruri decât ciuperci, prăjituri și Nosy Hobbits. Permanent trebuie să ai grijă să îi eviți pe „bârfitori”. Definirea identității de rasă nu este originală, însă este un pic mai profund realizată decât în WoW. Mi-e greu să vorbesc de părțile negative pe care le-am experimentat pentru că nu am idee care vor rămâne și care nu. Ce am observat este legat

de unele probleme destul de mari în codul de control al Companionilor (Pets) și tematica muzicală, din cauza căreia atmosfera cam lasă de dorit. Dacă ar fi fost folosită coloana sonoră din film, probabil ar fi fost cu totul altceva... și nu înțeleg de ce nu au folosit-o. Acest lucru este de fapt singurul element major care aduce WoW în față, și anume atmosfera cu tot ansamblul ei. Știm foarte bine că în World of Warcraft muzica este un element senzațional de puternic pentru a te introduce în gameplay. La fel este și în Eve Online, de unde tragem clar concluzia că, în orice joc în care petreci mai mult de trei ore pe zi și care este online, coloana sonoră are un rol imens în aprecierea calității gameplay-ului. E ciudat cum unii „specialiști” neglijează acest aspect.

Către review

Evident, sunt o mulțime de lucruri de analizat aici, însă le vom păstra pentru atunci când jocul va apărea pe piață. Chiar dacă la noi sunt o mulțime de sceptici, pot spune că Blizz și-a găsit un concurent serios, cu care, vrea, nu vrea, va trebui să împartă piața. S-au scris și s-au vorbit multe despre The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, lucru ce deja le-a adus suficiente precomenzi celor de la Codemasters, respectiv Midway, pentru a-și asigura succesul. Vreau ca piața MMORPG-urilor să devină ceva mai variată ca

O mostră de calitate grafică



să avem posibilitatea de a alege, pentru că nu este în avantajul nostru să avem un singur joc care este Accesibil, Fun și are Conținut în același timp. Văd că și LOTRO vine cu cele trei elemente, care în teorie îl fac bun. Însă niciodată socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg.

■ Locke

- Gen MMORPG
- Producător Turbine Entertainment
- Distribuitor Codemasters
- Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- ON-LINE www.lotro-europe.com
- Data apariției aprilie 2007



GUILD WARS

Eye of the North

Acum și cu aromă de expansion

Cuplul NCsoft / ArenaNet a reușit să se țină de promisiuni și a lansat câte un nou capitol din saga Guild Wars odată la șase luni, cel mai cunoscut și mai bine vândut MMO al acestuia cunoscând îmbunătățiri semnificative cu fiecare nouă apariție. Parcă mai ieri îl trăgeam de limbă pe Mike O'Brien, co-fondator și președinte al ArenaNet, de la care n-am reușit să scot niciun porumbel care ar fi trădat planurile de viitor ale producătorului în

Viața la adâncime



privața titlului ce va întregi universul Guild Wars după Nightfall. Nada. Zip. Nici măcar un „păs”. Dar asta se întâmplă anul trecut la Leipzig, în cadrul Games Developers Conference, cu ocazia interviului care a avut ca temă exclusivă Nightfall. Secretul a fost păstrat cu strâșnicie până de curând, NCsoft socotind că a sosit timpul să dezvăluie primele detalii legate de ceea ce nu pare a fi, ci chiar este ultima campanie pentru Guild Wars: Eye of the North.

Deschide ochiul!

Spre deosebire de campaniile Factions și Nightfall, Eye of the North

va fi un expansion în adevăratul sens al cuvântului, completând o lume deja existentă. Noul conținut se va adresa în exclusivitate personajelor de level maxim și nu se vrea a fi un joc de sine stătător, pentru a-l juca fiind necesară prezența uneia dintre campaniile anterioare. Cel mai probabil aceasta va fi Prophecies, având în vedere că le va oferi jucătorilor ocazia să exploreze noi dungeon-uri din teritoriile primei campanii care a dat naștere universului Guild Wars. Noutățile pe care le va aduce sunt mai mult decât apetisante pentru fanii cunoscutului MMO - 10 eroi noi, armuri proaspete pentru toate cele zece profesii, item-uri și recompense ce vor putea fi însușite de personajele





din Guild Wars 2. Da, ați auzit bine - din Guild Wars 2. Și totuși, de ce un expansion și nu o

campanie de sine stătătoare? Producătorul a justificat decizia precizând că rolul campaniilor a fost acela de a îmbogăți universul Guild Wars, adăugând cu succes noi profesii și skill-uri de învățat, continente și culturi noi deschise explorării. ArenaNet este de părere că lumea a devenit suficient de mare, preferând să adauge conținut nou pentru jucătorii de level maxim și să completeze lumea existentă cu detalii noi și foarte interesante. Eye of the North va fi de fapt o punte de legătură între evenimentele din seria originală și povestea cu care ne va

întâmpina Guild Wars 2, ArenaNet precizând că ar fi deosebit de dificil să realizeze acest lucru prin intermediul unei campanii, care ar trebui să includă un nou continent și propria sa poveste.

Conexiune

Modul în care Eye of the North va face legătura între actuala lume și cea din Guild Wars 2 este cel puțin interesant și introduce două noi rase - Asura și Norn, dar care vor fi jucabile doar în Guild Wars 2. În esență, expansion-ul va continua povestea oamenilor și a charr-ilor, care, de asemenea, vor deveni rasă jucabilă și vor juca un rol esențial în evenimentele din Guild Wars 2, introducând în același timp o mare răutate care va amenința Tyria în viitor.

Despre cât de mare va fi însă Eye of the North și cât de justificată este formula adoptată de ArenaNet nu trebuie să ne facem griji, producătorul asigurându-ne că pe lângă cei 10 eroi, expansion-ul va veni cu 150 de skill-uri noi pentru toate gusturile, 100 dintre ele disponibile și în PvP, precum și cu 18 dungeon-uri multi-level de proporții gigantice. În plus, noile seturi de armuri (în număr de 40) disponibile pentru toate profesiile, noile item-uri, arme și titluri ce așteaptă să fie dobândite ar trebui să le satisfacă fanilor toate gusturile. Nu ne mai rămâne decât să-i așteptăm apariția, care va avea loc în a doua jumătate a anului 2007 (să sperăm că nu prin iarnă), pentru a vedea de ce este în stare.

■ KIMO

- ▶ **Producător** ArenaNet
- ▶ **Distribuitor** NCSoft
- ▶ **ON-LINE** www.guildwars.com
- ▶ **Data apariției** trim.III 2007

Vine Asura!

Pentru a celebra lansarea expansion-ului Guild Wars: Eye of the North, ArenaNet și LEVEL vă vor oferi în următorul număr al revistei un nou mini pet exclusiv - Asura! Mini pet-ul va fi disponibil imediat după înregistrarea codului pe care îl vom pune la dispoziția cititorilor și va funcționa cu oricare dintre cele trei campanii - Prophecies, Factions sau Nightfall. Nu va fi nevoie să îndepliniți un quest anume pentru a-l obține. Tot ceea ce veți avea de făcut va fi să tastați în consolă `"/.bonusitems"` pentru a-l obține, et voila! Mai multe detalii în numărul următor.

Origini

În sanscrită, Asura înseamnă creatură „mereu dornică de putere” și „mereu înfometată după putere”, foarte asemănătoare unui titan adesea, dar oarecum înșelătoare, denumirea care i s-ar potrivi cel mai bine fiind demon sau anaya, nume dat unor locuitori din India străveche. Unii învățați au derivat cuvântul din Ashur, zeul assyrian, sau din respirația (asu) lui Prajapati. Conform unui mit hindu, a-sura este negativul lui sura, o băutură alcoolică indo-ariană, cu referire la abținerea non-arieni. Tot mitologia hindusă a ajuns să-l denumească un zeu minor, „nici zeu” și „nici demon”, o etimologie care acum este considerată a fi în mare parte falsă.

Asura în Guild Wars

Stăpâni ai adâncurilor, inteligenții și ingenioșii Asura și-au găsit cu succes drumul prin nenumăratele caverne de sub crusta planetei. Drept mărturie a măiestriei lor arhitecturale, Asura au reușit să clădească masive temple de piatră pe întreg cuprinsul junglei, căutând refugiu din calea mâniei Marelui Distrugător. Cu ce l-or fi deranjat, Dumnezeu știu.



Spre cerul înalt...

colin mcrae™

DIRT™

- ▶ **Producător:** Codemasters
- ▶ **Distribuitor:** Codemasters
- ▶ **ON-LINE:** www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2012
- ▶ **Data apariției:** 20 iulie 2007

Feerie în noroi

Off-road-ul este cu siguranță extrem de popular pe străzile noastre. Motivul pentru care fac această afirmație este armata de jipane din traficul orașelor, pregătite, de puțin timp, e adevărat, de on-road. Nu îmi pasă cât consumă, nu am probleme de mediu și nici nu mă interesează modul de finanțare. În schimb, când nevinovatele mașini, cârmuite de... cum să le spun?... crema societății noastre reușesc să blocheze traficul în tot orașul și să transforme jumătate din ceasurile zilei în ore de vârf, începe să-mi pese. Jocul de față poate fi un bun exemplu despre ceea ce înseamnă off-road și mai ales prin ce hârtoape se practică. Bineînțeles că în primul rând este încă un titlu Colin McRae și asta spune multe.

Ce și unde murdărim

Pentru DIRT, Codemasters a ales o abordare diferită față de restul titlurilor din serie și putem spune că se simte chiar o mică influență Toca Race Driver. Primul lucru care merită evidențiat este faptul că DIRT îi va încânta în primul rând pe adevărații pasionați de curse off-road, DIRT fiind practic construit în jurul acestui gen. Cursele ne vor plimba pe majoritatea traseelor semnificative pentru off-road, oferta Codemasters fiind alcătuită atât din circuite inspirate din cele reale, cât și dintr-un număr de licențe full. Exemple ar fi Bark River, Knockhill din Scoția și spectaculosul Pikes Peak din USA, Colorado, un traseu pe care ne așteaptă 156 de viraje pe parcursul a 19,99 km recreați cu exactitate. Diversitatea curselor din Colin McRae este intuitivă și după o privire aruncată peste lista mașinilor prezente în joc. Dezvăluite până acum au fost doar câteva nume: Citroen C4, Suzuki Swift, Toyota Celica GT, Subaru Impreza sau prototipul R4 realizat chiar de Colin McRae, însă lista finală va include peste

40 de mașini împărțite în 12 categorii, printre care super buggy-uri, PRO 4, 2WD, 4WD, Clasic, „monștri” de 850 bhp sau năbădăioasele Rear-WD. Cei de la Codemasters ne-au sugerat chiar și prezența unei competiții rally-raid, în genul raliului Dakar, licență care cel



mai probabil se află în curtea celor de la Acclaim, care au deja la activ două titluri pe acest subiect, mai puțin cunoscute într-adevăr. Dar atât timp cât DIRT ne va oferi rally-raid, chit că are legătură cu Dakar sau nu, eu unul sunt foarte mulțumit.

Printre modurile de joc din Colin McRae: DIRT vom regăsi și o carieră asemănătoare cu aceea din Colin McRae 2005 sau un campionat precum cel din 04. Pe lista noutăților este și modul în care evenimentele sunt structurate, preferându-se o formulă piramidală în locul clasicului model linear. Astfel jucătorii vor avea o libertate mai mare de a-și alege modul în care doresc să parcurgă cursele propuse. Chiar dacă pentru a te încorona ca rege al off-road-ului nu trebuie să participi la toate evenimentele, fiecare cursă câștigată va aduce cu sine și deblocarea unui vehicul nou. Rămâne doar să punem în balanță cât de mult ne dorim o anumită mașină și cât de mult ne enervează un anumit gen de curse.

Bine ați venit

Altă schimbare adusă de Colin McRae DIRT este adăugarea curselor în care vei avea șansa de a te duela „umăr la umăr” cu ceilalți



concurenți. Acest lucru este acum posibil și datorită designului traseelor, care conțin și porțiuni în care depășirea este posibilă. Pe unele segmente, lățimea traseului oferă spațiu pentru câte trei-patru mașini, așa că ar trebui să ne așteptăm la lupte crâncene pentru un loc fruntaș. Această schimbare i-a pus puțin la muncă pe producători, care s-au văzut nevoiți să pregătească și un AI care să satisfacă pretențiile din ziua de azi. AI-ul promis de ei va fi unul adaptat curselor off-road în care urmărirea unei trase ideale nu este atât de importantă, fapt ce i-a determinat să gândească un AI care să folosească eficient particularitățile traseului. Acesta va fi pregătit să-și apere poziția într-un mod cât mai „uman”, dar și să încerce o gamă largă de manevre pentru a câștiga una sau mai multe poziții. Pentru rivalii noștri din single player vor fi create mai multe personalități, stilul de condus al fiecărui pilot urmând a fi influențat și de genul de cursă la care participă. Bineînțeles că au rămas și probele contra-timp, în care nu vom fi „deranjați” de alți concurenți, iar obiectivul este să trecem linia de final într-un timp cât mai scurt.

Avem Neon, în sensul bun

Pentru ca DIRT să fie cu adevărat un joc next-gen, Codemasters a folosit un engine

nou, Neon, creat in-house în colaborare cu cei de la Sony. De aici au apărut și unele probleme, gurile rele afirmând că producătorii își dau mai mult silința pentru varianta jocului pe PS3. Revenind la Neon, un engine apărut după 18 luni de muncă, trebuie spus că cei de la Codemasters sunt foarte optimiști atât când vine vorba de partea grafică a jocului, cât și în legătură cu fizica din joc. Realismul este cuvântul cheie asociat atât cu modelarea bolizilor, cât și cu realizarea traseelor. Fizica din Colin McRae va face ca până și vântul să-și facă simțita prezența printre frunzele copacilor, steagurile comisarilor de cursă sau fumul mașinilor. Depășirile la aspirație, în cazurile în care ne putem gândi la așa ceva, vor fi o soluție reală pentru că mașinile vor crea în spatele lor un gol de aer care ne poate oferi un surplus de putere, decisiv în unele cazuri. Tot Neon se va ocupa și de sistemul de damage, care va avea datoria de a „raporta” orice deformare provocată mașinilor sau obiectelor de pe traseu. Zgârieturile, zecile de piese și bucățele zburând în aer sau mașinile făcute praf ne vor introduce cât mai mult cu putință în lumea curselor off-road.

Despre partea de multiplayer se știe doar că vor exista lobby-uri online cu până la 100 de jucători pregătiți să-și dovedească îndemânarea. Nici nu vreau să mă gândesc că nu vom avea și LAN pentru acest joc, deși surprize de genul acesta apar când îți este lumea mai dragă.

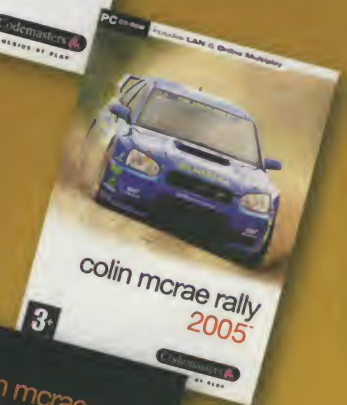
Acum așteptăm

Colin McRae este una din cele mai apreciate serii de simulatoare auto și chiar dacă schimbările ar putea părea un viraj prea brusc de la linia obișnuită, șansele ca DIRT să fie un joc bun sunt destul de mari. Trebuie să recunosc că genul off-road mă lasă cam rece, cu excepția rally-raid-urilor, și sunt unul din cei care preferă asfaltul, suprafața pe care o mașină poate obține cele mai bune rezultate (dovada: Gilles Panizzi în zilele bune). Totuși, sunt nerăbdător să văd DIRT la treabă și nu am



motive să cred că munca celor de la Codemasters va fi împoșcată cu noroi. Mai exact vom ști începând cu data de 20 iulie, când jocul va ajunge în mâinile noastre via PC, Xbox 360 și PS3. Așteptare plăcută vă doresc.

■ Rzaretha



MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Avem un război. Cum procedăm?

Atunci când s-a băgat pentru prima dată World War II la aprozar, unii au venit cu șapca, alții cu cana. Zgârciți și reticenți, oamenii au cumpărat numai ca să vadă ce e și cu WWII-ul ăsta. În schimb, niște mușterii mai răsăriți, Electronic Arts, au venit cu sacii și au luat Război Mondial cât să le ajungă și strănepoților. Și-au făcut haine din el, l-au gătit cu mujdei, l-au împărțit pe la rude de Sărbători și tot au rămas cu sacul aproape plin. Ei, și ce să faci cu atâta Război, că doar n-ai dat banii pe el ca să putrezească în beci? Au stat băieții și s-au gândit bine, mai grupați, mai negrupați, până ce le-a venit ideea să-l îmbutelieze și să-l vândă mai departe, sub formă de joc. Medal of Honor i-a fost numele și probabil că o să-i fie multă vreme de-acum încolo. Căci anul ăsta mai apare unul, MoH: Airborne. Să vedem cu ce-l laudă.

Umbli cu parașute, ai?

Spre deosebire de jocurile anterioare ale seriei și de cele ale concurenței, Medal of Honor: Airborne va face un mare salt înainte, în direcția non-linearității. Un salt cu parașuta, chiar. Căci povestea se va centra pe Divizia 82 Aeropurtată a americanilor, cea mai mare divizie de acest fel care a luptat în cel de-al Doilea Război Mondial. Vei începe fiecare misiune într-un avion, alături de camarazi

care ori își țin încordați mâinile pe arme, ori se uită cu nesaț la poze cu gagică, ori joacă relaxați barbut în spate. În momentul în care te hotărăști să sari, începe misiunea și jocul îți oferă control deplin: tu manevrezi parașuta și tu alegi unde să aterizezi. Poți să ochesti un turn înalt și să aterizezi acolo, pentru a face pe sniper-ul, poți să te alături tovarășilor de arme și să continui misiunea alături de ei, poți să te arunci direct în punctul central al misiunii (lucru nu foarte recomandat) sau, dacă nu-ți plac metrosexualii, poți să pici cu pizmă în capul unui inamic care-și face pedichiura. Din aer, poți vedea sub tine toate obiectivele misiunii și este la latitudinea ta de unde începi – de aici și non-linearitatea trâmbitată de producători, întrucât alegerile făcute în aer se răsfrâng asupra evoluției ulterioare a lucrurilor. Desigur, va fi menținut sistemul bazat pe obiective principale, clar specificate la începutul misiunii, însă pe măsură ce explorezi terenul poți să dai nas în nas cu diferite sub-obiective ce pot influența modul în care îți atingi scopul final.

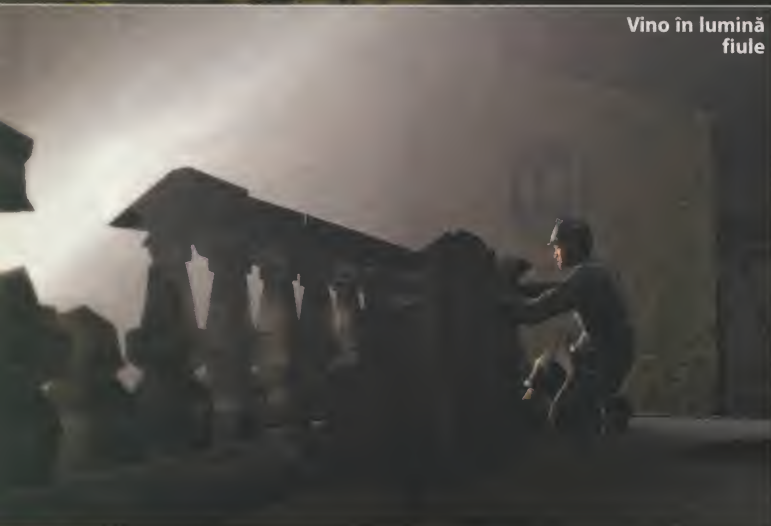
Ziceam mai sus că după ce alegi când să sari, tu manevrezi parașuta. Aici trebuie să ai grijă. Dacă nu controlezi cum trebuie parașuta, riști să-ți frângi sănătatea sau să te încurci în fire și să te chinui minute bune să te eliberezi, timp în care inamicul poate să lanseze o duzină de gloanțe de întâmpinare.

În schimb, dacă reușești o aterizare corectă, vei putea folosi pușcociul în exact secunda în care bocancul tău a atins primul fir de iarbă. Din aer nu poți să tragi, așa că ai un motiv în plus să-ți alegi cu atenție locul în care vei lua contact cu solul.

Ciocu' mic și joc de ghetă

În ceea ce privește povestea, MoH: Airborne ne oferă cinci campanii: Operațiunea Husky, având ca scop invadarea Siciliei; Avalanche, o operațiune de salvare desfășurată în Salerno; Operațiunea Neptune, faza premergătoare invaziei din Normandia; Operațiunea Market Garden din Olanda și Operațiunea Varsity, care a mobilizat peste 1.700 de avioane și nu mai puțin de 300.000 de parașutiști pe frontul din Germania.

Vei fi aruncat în fiecare campanie de două ori: prima dată în ghetetele pathfinder-ului Eddie La Pointe, a doua oară în cele ale infanteristului Boyd Travers, membru al Divizei 82 Aeropurtată. Rolul lui Eddie și al celor asemenea lui este de a veni cu aproximativ o oră înaintea grosului trupelor de parașutiști și de a marca drop zone-ul cu balize, pentru ca piloții să poată găsi mai ușor locul cu pricina. Această primă parte a misiunii se bazează în principal pe furișare și sabotaj, pe eliminarea eventualelor pericole,



Vino în lumină
fiule



La 28
tragem
amândoi

deci nu prea e rost de carnaaj aici. Carnajul se pogoară odată cu Boyd și cu camarazii săi, căci, deh, la ce poți să te aștepți de la niște yankei cu pușca-n mână?

O noutate pentru seria Medal of Honor este că vei putea să conduci autovehicule. Jeep-ul va fi probabil cea mai folosită mașină, mai ales datorită faptului că va fi dotată cu suport pentru arme. Armele presupun că vor fi mănute de camarazi, fiindcă mi-e greu să cred că vei lăsa AI-ul să conducă autovehiculul. Din păcate, mașinile nu sunt indestructibile și, în funcție de gloanțele încasate, vor merge din ce în ce mai prost. Cam ca o Dacie veche de 30 de ani, ca să îți faci o idee. Îmi și imaginez cum te vei da la un moment dat jos din mașină și nervos vei înlocui curea de transmisie cu dresurile colegului.

Dacă tot am scăpat cuvântul AI, e cazul să vorbesc și despre motorașele algoritmice care-i propulsează pe soldații, fie ei prieteni sau neprieteni. Ca urmare a dorinței de a elimina linearitatea, meșteșugarii din spatele jocului au elaborat un sistem de inteligență artificială cu stea în frunte, numit Affordance. Acesta determină trupeții controlați de AI să folosească orice obiect din mediul înconjurător în mod inteligent, pentru a obține avantaj tactic. De pildă, o cazemată va avea întotdeauna prioritate în fața unei tranșee. Dacă va fi lipsit de betșuguri majore, sistemul Affordance poate face lupta cu adevărat dinamică și realistă.

Pe ei, pe arma lor!

Din respect față de istorie, producătorii îți vor da mână liberă să-ți modifice arma după bunul plac, așa cum făceau infanteriștii forțelor aliate. Poți să atașezi cartușe sub armă pentru a o reîncărca mai repede, poți să-ți pilești țeava puștii pe interior pentru a îmbunătăți rata de tragere sau poți atașa un cuțit la patul armei pentru lupta corp la corp.



Și mai sunt multe alte modificări pe care le poți face. Însă pentru a meșteri la o anumită armă după cum poțefști, îți trebuie iscusință în folosirea ei. Această iscusință – proficiency rating, îi zic producătorii – se obține după multe clipe petrecute împreună cu arma, pe câmpul de război. În afară de proficiency, mai există un mic impediment: upgrade-urile trebuie găsite înainte de a putea fi folosite. Firesc, nu? Șiretlicul ăsta cu iscusința vine în ajutorul rejucabilității, fiindcă sunt sigur că există destui gameri care ar fi în stare să nu lase jocul din mână până ce nu ajung maeștri în folosirea tuturor armelor și nu modifică și ultima cracă găsită pe câmpul de război.

Cuprinși de febra inovației, cei de la EA au schimbat și modul în care tragi cu arma atunci când faci pe sniper-ul. Pentru mai multă acuratețe, e indicat să apeși treptat pe trăgaci înainte de a declanșa focul.

Pentru a asigura desfătarea vizuală a gamerului, producătorii au ales o versiune a motorului grafic Unreal 3, „modificată la greu, frate!”. Principala lor țintă este împănarea personajelor din joc cu comportamente naturale și multă expresivitate facială, astfel încât să-ți poți da seama când camaradul tău salivează necuviincios după vreo siciliană aflată în trecere.

Data apariției este amplasată cu precizie milimetrică cândva în 2007. Între timp, un zvon mi-a șoptit că o să bage și la alimentarea din colț Război Mondial. V-am pupat, mă duc să caut sacoșele de rafie!

■ The Psycho

- ▶ **Producător:** EA Games
- ▶ **Distribuitor:** Electronic Arts
- ▶ **ON-LINE:** www.moh.ea.com
- ▶ **Data apariției:** trim. IV 2007



Ce case mici au ăștia!



Cineva dă o petrecere



► Producător ArenaNet ► Distribuitor NCsoft ► ON-LINE www.guildwars.com ► Data apariției 2009 sau 2010

La nord de Ascalon și mai departe

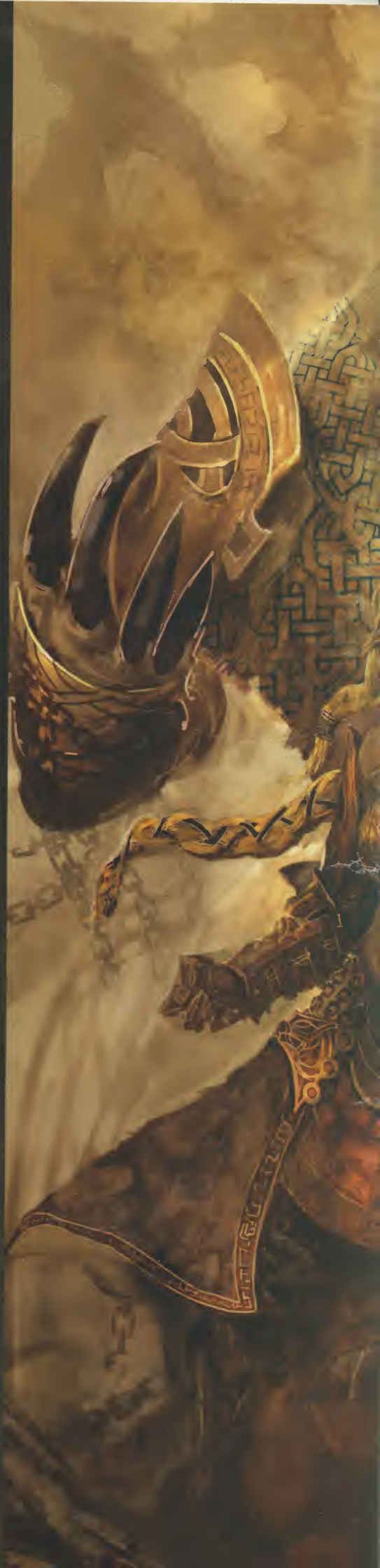
Oarecum surprinzător, anul 2007 va marca sfârșitul poveștii pe care ne-a înșirat-o Guild Wars în fața ochilor, NCsoft punând astfel capăt aventurilor din actualul univers și pregătind sosirea succesorului său de drept - Guild Wars 2. Cea de-a doua epopee Guild Wars nu va veni însă peste noi mai devreme de 2009, iar primele impresii le vom putea culege cu ocazia beta test-ului care ne va invita să facem cunoștință cu el în 2008. În orice caz, NCsoft ne-a asigurat că nu-l vom aștepta în zadar, viitorul MMORPG anunțându-se unul de excepție, cu îmbunătățiri majore la capitolul mecanică de joc față de Guild Wars și o lume impresionantă, plină de viață, creată cu ajutorul unui engine grafic capabil să o redea în cele mai mici detalii. Și cum detaliile ne îndulcesc întotdeauna așteptarea, cele ce urmează ar trebui să vă satisfacă pofta de cunoaștere.

Înapoi în Tyria

Ațiunea din Guild Wars 2 va avea loc în Tyria (cu care am făcut cunoștință în Guild Wars: Prophecies), readucând în prim plan regatele Ascalon și Kryta, dar la o distanță de câteva sute de ani față de evenimentele din cele trei campanii originale. Din păcate,

povestea din spatele jocului rămâne deocădată învăluită în mister, iar în ceea ce-l privește pe noul inamic care amenință existența lumii, știm doar că locuitorii celor două regate îl cunosc sub numele de Marele Distrugător. Ceea ce știm cu siguranță este că Guild Wars 2 ne va da șansa să-l jucăm din perspectiva unui număr impresionant de rase, noii veniți fiind Humans, Charr, Norn, Asura și Sylvari. Ni s-a promis un sistem de progresie al personajelor mult îmbunătățit, cu un level cap ridicat, și o schemă de control direct a acestora regândită, oferindu-ne o mai mare libertate de mișcare. Parțial datorită faptului că vom putea sări în voie. Personajele nu numai că vor putea sări, ci și distrug diverse obiecte, incendia tot felul de chestii și chiar înota. Pe lângă toată această libertate de mișcare, modul în care este gândit Guild Wars 2 le va permite jucătorilor să țintească intenționat obiecte din mediul înconjurător și, bineînțeles, să le admire dezintegrându-se parțial atunci când sunt lovite din neglijență. Luptele vor fi mai dinamice și mai spectaculoase din punct de vedere vizual decât orice altceva am văzut până acum, schema de control dorindu-se a fi în mod vădit orientată spre acțiune.

De asemenea, ArenaNet va adopta un mod mult mai practic de a evita problemele





ce apar datorită perseverenței jucătorilor îndrăgostiți de spawn camping și furtul kill-urilor. În primul rând, cel dintâi grup de jucători care a angajat un monstru în luptă îl revendică automat. Apoi, un monstru important prin prisma obiectelor valoroase pe care le lasă în urmă dacă este învins (boss mob) nu va aștepta liniștit până când primul grup va intra în raza lui de acțiune (aggro range) pentru a ataca și nici nu se va materializa de fiecare dată în același loc. O va face numai pe baza unor acțiuni individuale ale unui grup, moment în care grupul care i-a declanșat apariția îl va revendica de drept. În același timp, ArenaNet va încerca să folosească metode eficiente de utilizare a instanțelor. Din spusele producătorului, multe dintre drop-urile foarte râvnite de jucători vor fi disponibile în zone instanță din dungeon-uri, jucătorilor fiindu-le oferită posibilitatea să pătrundă oricând în copia unei astfel de zone dacă doresc.

Elemente cheie

Quest-urile tradiționale și misiunile ce urmează firul narativ al jocului vor fi nelipsite în Guild Wars 2, însă ArenaNet a dezvăluit că va exista un al treilea tip de misiune, intitulat event. Acesta reprezintă de fapt o activitate la scară largă ce recompensează toți jucătorii implicați în același mod în care ar face-o un quest sau o misiune. În funcție de felul în care reacționează jucătorii la el, un singur astfel de event poate declanșa alte event-uri, dând naștere unei lumi în continuă schimbare. Iar din moment ce grupurile reacționează și sunt recompensate prin declanșarea event-urilor, felul în care personajele vor simți pe propria piele noul conținut, fără ca jucătorii să se certe între ei pentru a fi siguri că fiecare dintre ei urmează același quest sau una dintre etapele acestuia, este unic. Pentru a ne face o idee despre modul în care funcționează un lanț relativ simplu de event-uri, ArenaNet a dat un mic exemplu. Așadar, să presupunem că un dragon își face de lucru deasupra unei văi. Jucătorii ar putea încerca să-l alunge cu ajutorul unor încărcături balistice, iar dacă reușesc, localnicii îi vor recompensa pe cei care au luat parte la înfrângerea sa. Dar dacă dragonul nu este alungat în timp util, acesta se va năpusti asupra unui pod și-l va distruge, silindu-i pe muncitori să se adune la locul dezastrului și să înceapă reparațiile. Vagoanele încărcate cu lemne se vor deplasa imediat în direcția podului, însă, ca un făcut, bandiții care s-au aciuat în zonă le vor ataca. Jucătorii care au apărut apoi cu succes vagoanele vor fi răsplătiți în momentul în care ajung la pod. Acesta este doar un exemplu, ArenaNet plănuiind să creeze

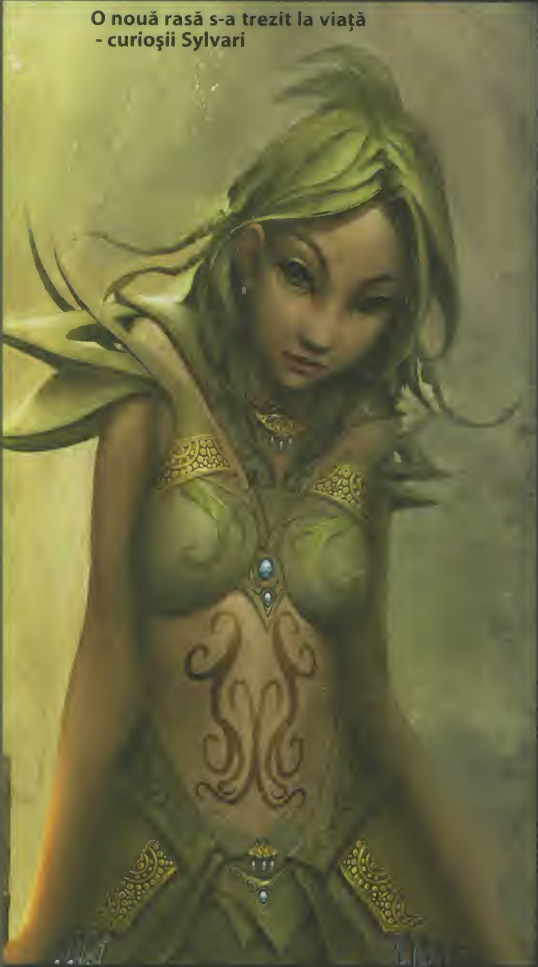


event-uri de importanță majoră, cu scopuri și consecințe mult mai mari.

Un alt aspect care ne interesează în mod deosebit este, bineînțeles, modul în care personajul va progresa în timp, însă ni s-a răspuns că este prea devreme pentru a ne fi oferite detalii concrete. În schimb, am aflat că level cap-ul va fi ridicat la 100, existând posibilitatea ca personajul să crească mai departe în nivel, cu mențiunea că diferența dintre un personaj de nivel 100 și unul de nivel 150 va fi semnificativ mai mică față de cea dintre unul de nivel 50 și altul de nivel 100.

Totuși, știm că unul dintre punctele slabe ale jocurilor ce oferă posibilitatea creșterii în

O nouă rasă s-a trezit la viață
- curioșii Sylvari



nivel până la un număr apropiat de 100 este că jucătorii care preferă să-l joace împreună nu reușesc să facă întotdeauna level up în același interval de timp, iar pe măsură ce diferența de nivel între două personaje crește, acestora le este din ce în ce mai greu să ducă împreună misiunile la bun sfârșit. Pentru a evita asemenea probleme, ArenaNet plănuiește să implementeze un sistem de parteneriat similar celui folosit în City of Heroes, unde bara de sănătate și, implicit, cea de energie a unui personaj de level scăzut ating dimensiunile personajului de level mai mare. În acest fel, „aghiotantul” devine la fel de rezistent în fața atacurilor, cu condiția să nu părăsească raza de acțiune a partenerului.



Un simplu obiect
se poate
transforma într-o
creatură gigantică



Abilitățile fiecărei rase în parte vor avea, evident, un impact major asupra modurilor în care se comportă și este perceput un anumit personaj, fiecare rasă posedând o abilitate principală care o diferențiază de celelalte. De exemplu, rasa Norn are acces la un skill care transformă personajul într-o creatură jumătate norn, jumătate urs, scamatoria oferind o serie de avantaje evidente, cum ar fi sănătate mai mare și atacuri melee mai puternice.

Cât privește profesiile din Guild Wars 2, acestea se află deocamdată în fază de concept, așadar nu putem decât să bănuim care vor fi acestea. Ne putem aștepta să regăsim multe dintre cele prezente la datorie în Guild Wars. Din nou, vom putea opta pentru o profesie secundară, imediat după alegerea rasei de partea căreia preferăm să participăm la ostilități, și să parcurgem campania fără ajutorul unor prieteni, ArenaNet căutând astfel să atragă în continuare o gamă cât mai variată de jucători. Nu vor mai exista însă henchmen-ii și eroii cu care am făcut cunoștință în Nightfall, Guild Wars 2

pregătind intrarea în scenă a așa-zisilor companion-i, NPC-uri ale căror skill-uri și abilități vor putea fi personalizate, precum și pet-uri.



Par mici, drăguți și
neajutorați, dar nu vă lăsați
înșelați. Sunt extrem de
inteligenti și se „joacă” cu
magii puternice

Temuții Charr se întorc ca rasă jucabilă





De reținut că fiecare jucător dintr-un grup va putea aduce un singur companion în misiune, care nu va mai „răpi” unul dintre prețioasele slot-urile aferente grupului. Dacă nu vrem să luăm companion-ul în misiune, vom avea la dispoziție buff-uri pentru a face această alegere viabilă, astfel încât fiecare dintre noi să poată juca după cum crede de cuviință.

Unul pentru tot!

Fiind conceput ca o punte de legătură între jocul original și Guild Wars 2, ArenaNet s-a gândit că n-ar fi deloc rău ca realizările și item-urile dobândite în expansion-ul Eye of the North să ne ajute în continuare. În prima parte a campaniei din Eye of the North jucătorii vor stabili o bază de operațiuni undeva în nord, similară unui Command Post din Guild Wars: Nightfall, care va fi o zonă instanță ce va include un Hall of Monuments. Acesta din urmă va reflecta nu numai realizările jucătorului din Eye of the North, dar și din celelalte campanii Guild Wars, iar fiecare monument nou pe care îl dobândește va corespunde unui unlock special din Guild Wars 2: companion-i, arme, îmbrăcăminte și minipet-uri. Când va crea un personaj nou pentru Guild Wars 2, jucătorul va putea apoi alege să-i transfere acestuia unlock-urile unui personaj din jocul original. Nivelul de customizare a personajelor va cunoaște noi dimensiuni, mai ales datorită faptului că armurile nu vor mai fi specifice unei anumite profesii. Fiecare profesie, indiferent de rasă, va putea folosi orice tip de armură, diversitatea acestora și combinațiile dintre diverse piese oferind posibilitatea alegerii dintr-o gamă extrem de variată, pe gustul fiecărui mofturos.

Ceea ce surprinde este că indiferent de tipul personajului, fie el de PvE sau PvP (al cărui level cap este din start maxim), ambele vor porni de la zero. ArenaNet a preferat să simplifice ecuația, menționând că toate personajele vor porni de la level 1 și toate vor putea juca atât în cadrul campaniei, cât și în PvP. Dar chiar și așa, cu ajutorul unui prieten aflat în posesia unui personaj de nivel ridicat, jucătorii de level 1 vor avea posibilitatea să parcurgă liniștiți misiunile la care în alte condiții ar avea acces mult mai târziu. În plus, personajele jucătorilor implicați în luptele Guild-vs-Guild vor deveni la fel de puternice precum un personaj de level maxim pentru acea bătălie. Statistic vorbind, vor avea acces la toate item-urile și skill-urile posibile din joc.

O lume mai... bună

Jocul original este alcătuit aproape în întregime din instanțe, cu excepția

avanposturilor și a orașelor, întregul joc fiind de fapt o mare instanță în care grupuri diferite de jucători explorează aceeași porțiune de teren fără a se întâlni între ele. În schimb, Guild Wars 2 se va folosi de o lume persistentă, astfel încât atunci când mai multe grupuri



Norn-ii cred în forța lor brută, victorii individuale, răzbunare fără limite și în purificarea sufletului prin luptă. Spiritele pe care acești veritabili șamani le pot invoca în toiul bătăliei îi transformă în adversari de temut.



Niciodată nu vei ști la ce să te aștepți



că jucătorilor le va fi ușor să adopte această formă de PvP, deoarece se vor regăsi întotdeauna în aceeași tabără, alături de cei care fac parte din lumea lor. Mai mult decât atât, nu va exista nicio limită în ceea ce privește dimensiunile unei astfel de echipe.

leftin și bun

Comparativ cu alte MMO-uri, Guild Wars 2 va folosi o bază globală de date pentru toate personajele din toate lumile jocului, permițând transferarea cu ușurință a acestora între lumi. ArenaNet va rezolva astfel problema jucătorilor care își doresc să joace împreună, chiar dacă personajele lor au fost create în lumi diferite, soluția adoptată fiind una complet diferită de metodele utilizate în jocul original, unde jucătorii sunt adunați laolaltă în aceeași lume. Și asta nu este tot, producătorul declarând că tehnologiile de rețea implementate în Guild Wars 2 îi vor permite din nou să fie mai eficient decât concurența și astfel să ne ofere un nou MMORPG fără taxe lunare. Cum să le refuzi oferta?!

■ KIMO

scotocesc aceeași porțiune de teren, acestea se vor putea vedea între ele și chiar să se aventureze împreună. Însă lumea nu va deveni niciodată prea aglomerată, deoarece va fi împărțită în mai multe lumi, oferindu-ne posibilitatea să cunoaștem jucători din propria lume. Dacă un jucător se aventurează adesea prin aceeași zonă, există mari șanse ca acesta să dea nas în nas cu aceiași oameni și să se împrietenească cu ei. Inevitabil, odată cu cunoașterea vine și reputația, pe care fiecare jucător în parte și-o va clădi în funcție de acțiunile pe care le întreprinde.

Guild Wars este recunoscut, totuși, ca fiind un joc competitiv, iar urmașul său ne va oferi ocazia să călătorim prin Mists (locul care desparte lumile din Guild Wars) și să ne luăm la trântă cu jucători din alte lumi. Proporțiile pe care le vor atinge aceste conflicte World-vs-World vor fi uriașe, Mist-urile în sine reprezentând o zonă persistentă întinsă, împărțită între multe lumi. Modul de desfășurare al ostilităților dă naștere unui gigantic joc de strategie, cu fiecare lume luptând din răputeri pentru a controla din ce în ce mai multe teritorii. Producătorul afirmă



Mii de tineri își riscă viața în fiecare zi!

Noi îi ajutăm cum putem. La Cartela Vodafone le oferim tinerilor până în 26 de ani, extraopțiunile:

200 minute, lunar,
în grup 26

≡ 3\$ credit

200 mesaje (SMS & MMS),
lunar, în rețea

≡ 2,5\$ credit

Activarea extraopțiunilor pe www.vodafone.ro/26

trăiește fiecare clipă


vodafone



Ai dracu' înger...

Se pare că mileniul acesta se poartă întunericul. Tot mai des începem să ne lovim de eroi negativi, spre care lumea privește mai degrabă cu respect și invidie decât cu silă și dispreț. Valoarea binelui absolut a devenit discutabilă, pierzând multe dintre personajele sale până nu demult intangibile. Luați-i ca exemplu pe Constantine sau Spawn. Cine ar fi crezut că un înger ar putea să decadă atât de mult încât să facă un pact cu diavolul (un înger și el de altfel) sau că cel care ar trebui să fie conducătorul armatelor care dărâmă porțile Raiului are procese de conștiință? Din ce în ce mai multă lume începe să se identifice mai mult cu Vader sau cu Lucifer și mai puțin cu Luke sau cu Sf. Petru. Acum să fim serioși, cine ar vrea ca prietenul său cel mai bun să fie un roboțel care fluieră sau să țină evidența semnăturilor celor care intră pe poarta Raiului...

Cam asta este și povestea din Infernal. Un înger decăzut se face frate cu dracul până trece puntea.

Lennox și merele de aur

Ryan Lennox este un macho man, tatuat și în albul ochilor, care până nu demult s-a ocupat de menținerea ordinii publice, fiind angajat de forurile de sus. Cele mai de sus. Chiar de El. Raiul are o echipă de intervenții, Etherlight, un fel de antitero cu pene, care se implică de fiecare dată când ceva rău este pe cale să se întâmple sau când echivalentul său din străfundurile iadului, numit Abyss,



încearcă să pună părul pe moațe muritorilor. Deși Lennox este cel mai bun agent pe care Etherlight-ul îl are, el primește un șut în fund din cauza metodelor mai puțin ortodoxe prin care rezolvă problemele. Așa că este brusc redus la condiția de muritor, fără niciun fel de puteri fantastice, aflat la dispoziția oricui. După ce foștii colegi încearcă fără succes să îl lichideze, intră dracul pe feliie și îi oferă reversul medaliei: puterea iadului pentru a putea supraviețui unei noi întâlniri cu foștii colegi, totul contra câtorva servicii minore.

Pe parcursul poveștii, care, fie vorba între noi, nu este cine știe ce, Ryan dobândește din ce în ce mai multe puteri supranaturale, toate trase din cazanul cu smoolă. Datorită naturii acestor puteri, la început mă așteptam ca ele să fie cât de cât diavolești. Credeam că o să văd niște spirite urâte, unul-doi zombie... ați prins ideea, ceva satanic rău de tot. Din nefericire, nu este chiar așa, aceste talente speciale materializându-se sub forma unor gloanțe mult mai puternice, mutarea obiectelor prin telekineză și teleportarea pentru scurt timp. Cel mai important dintre aceste talente este, din nefericire, și cel mai enervant. Fiecare inamic ucis poate fi stors de esența vitală ce a mai rămas în el pentru a-i restaura o bună bucată din viața eroului nostru. Odată cu refacerea vieții, inamicul doborât va mai putea fi și buzunărit de arme, muniții sau carduri de acces. Am spus că acest talent este enervant deoarece redundanța sa creează nervi. După fiecare luptă de trei minute, trebuie ca timp de cinci minute să



Primul la linia de sosire primește o prăjiturică!



treci prin aceeași animație pentru fiecare dintre cei cincizeci de inamici doborâți. La un moment dat, ți se cam acrește.

Ca o comparație de mână a zecea, jocul poate fi asemănat ca stil cu ceea ce Max Payne a introdus acum câțiva ani, fără bullet mode totuși, și cu Psy Ops, prin elementele paranormale pe care le poți folosi pe parcursul jocului.

Trage, trage și iar trage

Un pic monoton prin ritmul impus, jocul nu face altceva decât să te treacă prin o mulțime de coridoare, holuri și sălițe. După ce le eliberezi de inamici, trebuie să rezolvi niște mini puzzle-uri pentru a deschide o ușă sau un lift. Presărat din când în când cu câte un boss în care trebuie să tragi un pic mai mult decât de obicei, jocul nu impune un standard ridicat de greutate, iar povestea, nefiind una cu întorsături, nici nu mai contează după cel de-al zecelea glonte tras în training.

Ajutat de un motor grafic foarte bine pus la punct, având în vedere că este realizat de o companie care nu mai are decât un singur joc la activ, Infernal reușește să uimească prin detaliile grafice ale nivelurilor. Lumina curge colorată prin vitralii, zăpada strălucește de îți ia ochii, iar fizica obiectelor din joc este foarte bine pusă la punct. Nu este ceva extraordinar,

dar revenind la faptul că este dezvoltat de o firmă mică, cu puține resurse, este ceva remarcabil.

Deși mișcările personajelor sunt bine realizate, eroul nostru se poate ascunde după pereți și trage după colț, iar rag doll animația este bine realizată, parcă Ryan este un pic cam țeapăn și mișcările sale nu sunt unele ale unui atlet. Un punct în minus este și faptul că, deși poate primi zeci de gloanțe în plin fără mare efect, dacă a căzut cumva pe scări, a murit imediat. Ciudat cum o groapă care îi ajunge până la genunchi poate fi fatală, iar trei rachete primite în plin doar îl enervează.

Infernal nu este unul dintre jocurile care să îți pună creativitatea la încercare. Întâlnirile cu personajele mai puternice, hai să le zicem iar boși, au din nefericire un singur mod de abordare, care trebuie urmat ca la carte. Dacă vrei să încerci ceva spectaculos, trebuie să te limitezi la a te juca cu cei mici. Un bun exemplu este una dintre puterile lui Ryan, și anume cea cu care poate teleporta obiecte sau oameni unde dorește. Mai interesant este că dacă un individ este prins în acest mod, el nu realizează decât când este aruncat într-un hău, deoarece controlul inițial se face doar asupra spiritului. Dacă acest joc ar fi avut și multiplayer, acest talent ar fi fost probabil cel mai folosit dintre toate armele din joc. Oricum, având în vedere că fiecare dintre

talente consumă mana, trebuie să ne limităm și să calculăm fiecare mișcare legată de puterile sataniste.

Rejucabilitate sau altul la rând?

Din cauza monotoniei impuse, a liniarității și a limitării creativității din joc, nu cred că ar vrea cineva să joace Infernal pentru a doua oară. Interesant la prima vedere și captivant pentru câteva ore, este din nefericire încă un joc care își va găsi locul pe raftul jocurilor pe care se așază praful. Oricum, este o altă abordare a eternului război între bine și rău.

■ **Koniec**

► **Gen** 3rd Person Shooter ► **Producător** Metropolis Software ► **Distribuitor** Playlogic ► **Procesor** P4 1,7 GHz ► **Memorie** 512 MB RAM ► **Accelerare 3D** 128 MB
► **ON-LINE** www.playlogicgames.com/games/?id=infernal

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
8
8
6
8

7,6



Pretenu cel mai bun al cărătorilor de mobilă.



Deși nu din cale-afară de original (game-play „diabolic” și o poveste formată din câteva mituri elementare adunate laolaltă cum a dat Zeus), Titan Quest s-a dovedit o modalitate destul de plăcută de a pierde timpul între două mese. Cine poate zice nu unui măcel mitologic inspirat din nu mai puțin mitologicul Diablo? Urmând obiceiul lui Diablo, Titan Quest a primit și el un add-on, care mai adaugă vreo 15-20 de ore de măcel și scurtează serios speranța de viață a nefericitului mouse.

Cu moartea spre moarte călcând...

Să recapitulăm. Ați bătut antichitatea în lung și în lat, ați trecut prin miturile și legendele lumii ca prin brânză, ați bătut cu măciuca legendară la porțile Olimpului și, într-un final apoteotic, l-ați pus pe Typhon cu botul pe cele o mie de labe. Olimpianii și-au luat tălpășița, lăsând omenirea să se descurce cum o putea ea mai bine, deci teoretic necazurile s-au sfârșit și Vârsta de Aur bate la ușă, gata să fie transformată în ghiuluri și împărțită omenirii de câțiva muritori întreprinzători. Greșit. Dacă Zeus și clica lui au decis să se dea la fund, Hades, care era deja la fund și nu



Al cui ești tu, demoane ?

mai avea unde să se ducă, s-a hotărât subit să iasă la suprafață. Se anunță vremuri sumbre atât pentru vii, cât și pentru morți. Cu un Hades chitit să ia în stăpânire fostul domeniu al fratelui său mai mic, slujbașii iadului scapă de sub control, iar umbrele celor decedați bântuie lumea celor vii sau așteaptă un barcagiu care nu mai vine, în loc să culeagă prune în Câmpiile Elizee (sau să împingă bolovani cât e eternitatea de lungă în Tartar).

Speriată de perspectivele sumbre, umbra lui Tiresias își croiește drum până în Olimp, unde tocmai ne trăgeam sufletul după repri-za cu Typhon, și ne roagă frumos să-i facem o vizită lui Hades și să-l aducem pe calea cea dreaptă. Noi, ca niște gameri iubitori de dreptate, Diablo și seturi albastre, îi facem hatârul și o luăm la picior prin subteran în căutarea pezevenghiului care nu lasă morții să se hodie în pace.

Ca să nu mai bat câmpii „elizei” prea mult, ce vă așteaptă în Immortal Throne? Păi un „clickfest” de zile mari, îmbunătățit pe alocuri,

și o trecere în revistă a miturilor și a personajelor mitologice pe care campania originală le-a uitat. Îi veți da binețe Medeei, îl veți salva pe Orfeu din ghearele ciclopilor, veți lup- ta alături de Ulise și Agamemnon în Câmpiile Elizee, veți purta o discuție tovarășească cu cei trei judecători ai morților, Minos, Rada- mante și Eac, iar în final, îl veți lua de guler pe însuși Hades.

„Aggroturism” subteran

Având în vedere că în Immortal Throne obiectivul principal al jucătorului e să-l tragă la răspundere pe tovarășul Hades, noile pei- saje reflectă întru totul seriozitatea sarcinii în- mănate de profetul orb, Tiresias. Spuneți adio, deci pășunilor întinse și pădurilor cutreierate de satiri hipioți și nimfe lascive și pregătiți-vă de o excursie în subteran, de-a lungul și de-a latul Styx-ului. Tarlăua lui Hades arată excepțional de bine, exact ca-n vederile trimise de răposatul străbunic. Peisajele mohorâte, sinis- tre, minunate în straniețate lor, împânzite de

Jos, jos, jos în Tartar jos...

TITAN QUEST

IMMORTAL THRONE



copaci contorsionați și stați dărâmate, m-au uns pe sufletul meu de metalist. Pe tărâmul lui Hades, violetul satanic, cenușiul mohorât și un verde otrăvitor sunt culorile predominante și contribuie serios la atmosfera ireală a Lumii de Dincolo. Chiar m-am simțit Dincolo. Ajungem, bineînțeles, și în Câmpiile Elizee, unde totul este frumos și verde (mai puțin horderle de nenorociți care nu lasă eroii să se bucure de eternitate), dar sincer să fiu parcă mai mult îmi place țara lui Hades Vodă.

Ciracii lui Hades și cei pe care-i veți forța să treacă Styx-ul sunt „animăluțele” specifice oricărui iad respectabil. Nemorții, spiritele și demonii, inventați sau preluați din mitologia greacă, noi și vechi, fac tot posibilul să vă întrerupă călătoria. Pe nivelul standard de dificultate nu fac o treabă prea bună și cad ca muștele la raid. Excepție fac „boșii” și o mână de „unici”, care mai taie puțin din monotonia măcelului și-ți amintesc din când în când că în Titan Quest se mai și moare. De exemplu, Cerber, cotarla mitică, a căzut mai greu decât însuși Typhon și probabil mi-ar mai da cu ti-

fla și acum dacă n-aș fi cheltuit vreo două milioane pe scroll-uri (mai jos o să vă pun în temă) în căutarea combinației câștigătoare.

În plus

Ca orice add-on cu pretenții, Immortal Throne trage după sine o serie de noutăți și îmbunătățiri ale conceptului de bază. Le luăm pe rând, în ordinea importanței. În fruntea listei stă noua „profesie”, Dream Mastery. Dacă ați terminat campania originală cu un personaj bazat pe magie și nu v-ați lăcomit deja la a doua profesie, n-ar strica să aruncați un ochi peste ea. E o combinație interesantă de vrăji ofensive, cu damage magic direct, puținică magie restaurativă și ceva summoning. Din păcate, dacă vreți să jucați Immortal Throne cu un Dream Master, dar v-ați ales deja a doua profesie și nu vă îndurați să aruncați banii pe cursurile de reconversie



profesională oferite de cei câțiva mistici care-și fac veacul în subteran, va trebui să luați totul de la capăt, deoarece Immortal Throne poate fi jucat doar cu un personaj cu care ați terminat campania originală.

Următoarea pe listă este caravana. O versiune îmbunătățită a „stash”-ului din Diablo, caravana ne permite să depozităm item-uri de care nu vrem să ne despărțim. De ce îmbunătățită? Păi, pe lângă spațiul destul de măricel (și extensibil dacă vă țin buzunarele),



caravana permite transferul de obiecte între personaje (o altă facilitate „împrumutată” din MMORPG-ul lui Blizzard). Chiar că se cerea așa ceva, având în vedere prostul obicei al monștrilor de a lăsa în urmă o grămadă de obiecte care ar sta mai bine pe oricine, numai pe personajul tău nu.

Trecem acum la artefacte, o altă „găselniță” a IT-ului. Artefactele sunt obiecte care se presupune că oferă niște bonusuri considerabile, cu singura condiție să punei mâna pe o rețetă și ingredientele necesare (foarte greu de găsit, efort care încă nu m-am hotărât dacă egalează răsplata), și să faci o vizită la Enchanter. Același Enchanter, și asta mi se pare o adiție mult mai utilă decât artefactele, poate „extrage” relicvele montate pe un obiect. La alegere, procesul distruge relicva sau obiectul.

Un alt „cadou” oferit de producători îl reprezintă scroll-urile, pe care le-aș descrie cel mai bine ca „magie la plic”. De unică folosință, normal. Nu sunt prea multe, am identificat vreo șapte, dar se dovedesc foarte utile, chiar indispensabile, în anumite situații. În plus, având în vedere prețul piperat, acum în sfârșit avem ce face cu milioanele de gălbiori adunați pe drum.

În rest, doar modificări cumințele, de bun simț, care nu sar imediat în ochi, dar „se cereau” și se simt. Obiecte unice noi, seturi proaspete (deși n-o să vă dați seama decât după muuulte ore de joc) și sfântul buton de ordonare a inventarului.

Efectele grafice ale vrăjilor au fost „aduse la zi” și arată cu mult mai bine decât cele din campania originală. Gheața e gheață, fulgerul fulger și așa mai departe. S-a lucrat puțin și la aspectul aurelor, acum sunt puțin mai spectaculoase și alături de noul look al vrăjilor dau într-adevăr impresia că ești Ep1xx.

Titan Click: The Immortal Mouse

Cu alte cuvinte, nimic nu s-a schimbat radical față de TQ. La fel de liniar, aproape zero explorare, iar stilul a rămas exact același. Click*100, poțiune poțiune, ce-ți mai face pisica Locke?, boss, click*1000, m-a răpus



În așa
Infern să tot
mergi...

bivolul!!!!, bă, nu merge-așa, dă o țigară că încerc altfel, click*10000000, e cinci, hai Ciolane, acasă, că-ți plâng peștii de foame. Și e bine, că de aia îmi place mie de el. Asta nu înseamnă că e perfect. Mi-ar fi plăcut mai mult dacă, să zicem, s-ar fi mărit limita de puncte alocabile unui skill. Dacă sunteți catări ca mine, știți una și bună și nu vă interesează o a doua profesie sau alt arbore de skill-uri, sistemul din TQ lasă de dorit. Limita unui skill ne obligă să investim în skill-uri de care nu avem nevoie. Și tare-mi miroase a propagandă socialistă pentru personaje multilateral dezvoltate. M-ar fi bucurat și o varietate mai mare a item-urilor gălbejite generate aleatoriu. Sincer, m-am cam săturat de „... of virility”. Cum deschid e-mail-ul, cum îmi sare un traficant de Viagra în cărcă. Întru în joc, dau în cap unui monstru să-mi dovedesc mie că-s bărbat, țup!, „șuba virilității”, „bocancu' virilității”, „briceagu' virilității”. Virilitatea virilității, totul e virilitate mai puțin eu, că altfel nu-mi explic ofertele... Când nu plouă cu virilitate, ninge cu stabilitate, tună cu acuitate și fulgeră cu egalitate. N-ar fi stricat puținică variație și mai multă imaginație, dar n-a fost să fie. Bine că avem seturile ălea multe...

Din nou, după o excursie într-un dungeon cu nume răsunător (ceva de genul The Infernal And Yet Pleasant Dungeon of the Not So Old but Fallen Epic God of Epicness), am observat că oamenii și-au păstrat obiceiul. Iau un dungeon, îi dau un nume răsunător, îl umplu până la refuz cu monștri și în cel mai îndepărtat colțșor trântesc în scârba un cufăraș amărât din care sare-o furculiță galbenă sau 5000 de monede la fel de galbene, care cică ar trebui să eclipseze milioanele din inventar. Bleah! Totuși, printr-un astfel de dungeon am dat peste câteva indicii spre unele quest-uri ascunse, semn că nu totul e pierdut și poate-s eu prost și nu merit să citesc aseme-



Dar podaaaaaruuu,
daaar podaru-mi
cere-un zlooot!!!



Mari da'
proști...

nea nume răsunătoare.

Ca să nu mă întind mai mult decât mi-e pagina, închei aici. Dacă v-a plăcut Titan Quest, n-ar trebui să ratați nici Immortal Throne. Se joacă la fel, arată mai bine, e puțin mai deștept, oferă destul conținut, deci aveți toate motivele să vă pierdeți câteva ore în compania lui. Over and click!

cioLAN



- GEN Action/RPG
- PRODUCĂTOR Iron Lore
- DISTRIBUITOR THQ
- CERINȚE idem Titan Quest
- ON-LINE titanquestgame.com

8

CLUB

Vrei jocuri?
Avem jocuri!

GameShop.ro

**Fii membru Club GameShop.ro
și ai doar avantaje**

10% REDUCERE la orice comandă* de pe www.gameshop.ro!
PE VIAȚĂ!

TRANSPORT GRATUIT la orice comandă de peste **29,9 lei!**
PE VIAȚĂ!

PRIORITATE ABSOLUTĂ la toate precomenzile.

PROMOȚII speciale exclusive pentru membrii Clubului GameShop.ro!

Simplu

E simplu să devii membru: cumpără în perioada **1 APRILIE - 31 MAI**
de pe www.gameshop.ro

2x



SAU

2x



World of Warcraft 60 Day Prepaid Card
la **SUPER PREȚUL** de **159,9 lei** (TVA
inclus) și primești pe loc un **SUPER**
TRICOU original Blizzard World of
Warcraft The Burning Crusade**

Jocuri la alegere în valoare de minim
159,9 lei (TVA inclus)

... le primești acasă cu **TRANSPORT GRATUIT** și devii instantaneu
Membru al Clubului GameShop.ro***. Tot atunci primești și **CARDUL TĂU**
DE MEMBRU GAMESHOP.RO, cu numărul tău unic de membru.



GameShop.ro

Vrei jocuri? Avem jocuri!



* se aplica tuturor produselor marcate pe www.gameshop.ro cu textul "Preț special membru Club GameShop.ro".
Produsele care nu sunt marcate cu acest text nu beneficiază de aceste avantaje.

** promoția cu tricoul Blizzard în limita stocului disponibil.

*** Intră pe www.gameshop.ro pentru a te înregistra cu numărul tău unic și pentru a afla toate detaliile despre Clubul GameShop.ro.

NOU!

**O poveste despre
două comori,
nu una și nici trei,
ci două!**

Tortuga Two Treasures

Am avut o perioadă în viață în care eram convins că undeva printre dealurile și munții din spatele casei trebuie neapărat să fie ascunsă o comoară. Umbla chiar o legendă prin sat că unul dintre cei mai bogați oameni din zonă descoperise în perioada interbelică un coforț plin cu galbeni, îngropați de cine știe ce bandă de tâlhari în trecut. Se știa și locul și nu o dată m-am dus pe ascuns cu hârlețul și am săpat, doar, doar mai găsesc măcar unul. Ciudat este că până la urmă am găsit, în altă parte, o monedă pe care, după ce m-am chinuit o zi să o curăț, am reușit să deslușesc 1664. Am fost atât de mândru... normal, acum dacă stau să mă gândesc, mă îndoiesc că era atât de veche. Nu cred că există om care să nu fie fascinat de ideea de comoară ascunsă. E acolo, în noi, bine înfiptă și puțini sunt cei care pot rezista tentației de a da un hârleț în zona

marcată de o cruce pe o bucată de piele îngălbenită de vreme. Cine știe...

Blackbeard și Hawk

Barbă Neagră este un personaj care, datorită cinematografiei, a reușit să intre în bagajul cultural al oricărei națiuni civilizate. E clar cel mai cunoscut pirat din istorie, așa cum Zorro și Pardallian sunt cei mai cunoscuți spadasi. E normal ca numărul legendelor din jurul acestui mitic personaj să atingă cote paroxistice, de nici măcar nu mai știi unde să-l clasifici. Dacă unele vorbesc despre el ca un lacom fără scrupule și inimă, altele îl ridică în slăvi ca un om mândru și plin de principii. Sincer, nu avem nici măcar siguranța că a existat. Iar istoric vorbind, pirateria nu a fost în sine o ocupație în afara legii. A fost întotdeauna folosită de națiuni pentru a controla un pic traficul de bunuri în Arhipelagul Caraibelor. E clar că aceste bunuri au ajuns în buzunarul căpitanilor care puneau mâna pe ele, de unde și numărul legendelor despre comori ascunse pe unde s-a putut... În jocul de față este vorba în principal despre o mare comoară care ar fi aparținut lui Henry Morgan, un alt mare pirat din istorie și, simultan, guvernator al Jamaicai. Se presupune că înainte de moarte i-ar fi ucis pe toți cei care știau de comoară, ducând cu el secretul în mormânt. Normal, se pare că i-au scăpat unele amănunte. Thomas „Hawk” Blythe și iubita sa, preoteasa voodoo Sangua se

„asociază” cu celebrul Blackbeard pentru a da de urmele acestei comori. Normal, lucrurile se complică și de aici aventura devine mult mai interesantă.

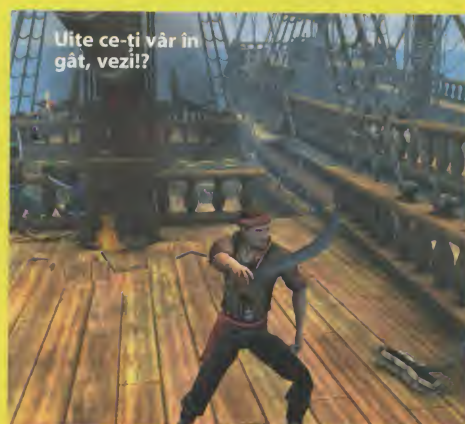
Relaxarea...

Vă garantez că pentru cei care au trecut prin focurile unor jocuri ca Sea Dogs, prima impresie va fi una proastă. Jocul este departe de a pune accent pe simulare sau pe complexitate și libertate. Este un action pur, simplu și la obiect. Este interesant că, pe măsură ce jucam, mă simțeam ca și cum citeam o carte. Cu fiecare misiune în parte, parcă mai dădeam o pagină și modul în care evoluau lucrurile mă făcea să citesc în continuare, pagină cu pagină, pentru a afla oare ce se mai întâmplă. Fiecare misiune este interesantă deoarece urmărește cu

Lucrurile nu arată foarte bine



Uite ce-ți vâr în gât, vezi!?



acuratețe un scenariu scris special de un grup de scriitori contemporani destul de valoroși. Atingerea artistului se simte în special după ce treci de inhibiția liniarității. Tortuga este foarte departe de a fi un joc de decizie. Misiunile te ghidează liniar pe linia poveștii și nu-ți lasă porțiune de „evadare”, exact ca o carte. Niciodată deciziile tale nu vor influența ceea ce vei citi mai departe. Aici ajung și la relaxarea și deconectarea pe care le simți jucând. Sursele de stres sunt legate doar de numărul de poțiuni pe care le ai pe insulă sau de pachetele pentru reparații pe care le ai în cală pe mare. În rest, o grămadă de fun. Ca să nu divaghez prea mult, structura jocului e foarte simplă. Pe mare vei controla corăbia în third person și în cel mai intuitiv și ușor mod posibil, iar pe insule vei lupta cu sabia în mână tot din third person. Bogăția gameplay-ului nu este foarte mare și nici nu variază major odată ce ai depășit primele misiuni. Însă asta îl face de fapt un joc excelent, faptul că ți se dă libertatea de a urmări povestea în liniște. Iar povestea e plină de întoarceri de situație și de amănunte picante care l-ar face pe orice amator de cărți cu pirăți să scoată banii din buzunar.

Ceva mai departe

Ar fi bine totuși să intrăm în unele amănunte de gameplay, pentru că până la urmă ceea ce face diferența dintre o carte și un joc este interactivitatea. Astfel, controlul pe mare al corăbiei este extrem de ușor și de clasic. Majoritatea sunt foarte manevrabile, lucru care îl poate deranja pe un cunoscător, mai ales la început. Mai târziu, după cum spuneam, vei uita cu siguranță de problema asta. Evident, în luptele pe mare nivelul decizional este destul de ridicat. Tunurile au cooldown, poți schimba tipurile de muniție și poți folosi și alte elemente de arsenal, ca de exemplu butoaiele cu

explozibil. Corăbiile scufundate lasă în urmă cargo-uri, cu diferite lucruri, de la alimente până la kit-uri de reparare a corăbiei. Reparațiile se fac cu un singur clic, treptat, nu ca atunci când bei o poțiune. De obicei, vei fi obligat să lupti cu multiple corăbii, așa că va trebui să scoți de la rece și cunoștințe de tactică. Dacă nu le ai, se pot face pe loc. Cert este că acest tip de combat simplu și la obiect nu deranjează, din contră, este o

Cred că niște momeală de caracatiță ar merge...			
	On Offer		Owmed
Chain Shot (x100)	698		200
Grapeshot (x100)	757		200
Plate Breakers (x100)	590		200
Explosive Barrel (x10)	39		0
Barrage	4		0
Octopus Bait	3		0
Hull Repair Kit	3	100	0
Sail Repair Kit	3	100	0
Cannon Repair Kit	5	100	0

minunăție pentru un „casual gamer”. Producătorii intenționau să dezvolte un engine mai complicat pentru luptele pe mare, însă până la urmă au decis să le facă extrem de accesibile. Luptele nu se dau numai pe mare. Pe uscat vei fi implicat în lupte, într-un stil action clasic și vei putea folosi un număr de lucruri specifice: poțiuni de sănătate, prafuri voodoo sau chiar combo-uri pe care le înveți în timp. Fiecare kill îți va da niște bani, care pot fi folosiți la îmbunătățirea corăbiei sau la achiziționarea unor săbii sau pistoale mai bune. Combat-ul e simplu, direct și foarte ușor de practicat pentru că s-a folosit și auto-facing-ul. Cam așa e tot gameplay-ul.



Odihnă

Ca să dau și câteva detalii tehnice, engine-ul grafic nu este cu nimic special, iar cerințele de sistem sunt decente. Dinamica personajelor este cam ciudată, mai ales când vezi că marele Hawk aleargă crăcănat. Sunetul este un potpuriu piratesc, dar nu iese

în evidență cu nimic. În final, l-am putea caracteriza ca un joc mediu și gata. Însă story-ul și faptul că după ce ieși din joc te simți foarte bine îi dau o altă aură. E un joc ce lovește acolo unde ne doare, adică în nevoia de deconectare după muncă, școală etc. Desigur, e și o chestiune de gust. Mie îmi plac jocurile complexe, dar, paradoxal, mă simt mai bine după ce termin câteva misiuni de Tortuga: Two Treasures. Mă simt odihnit.

■ Locke

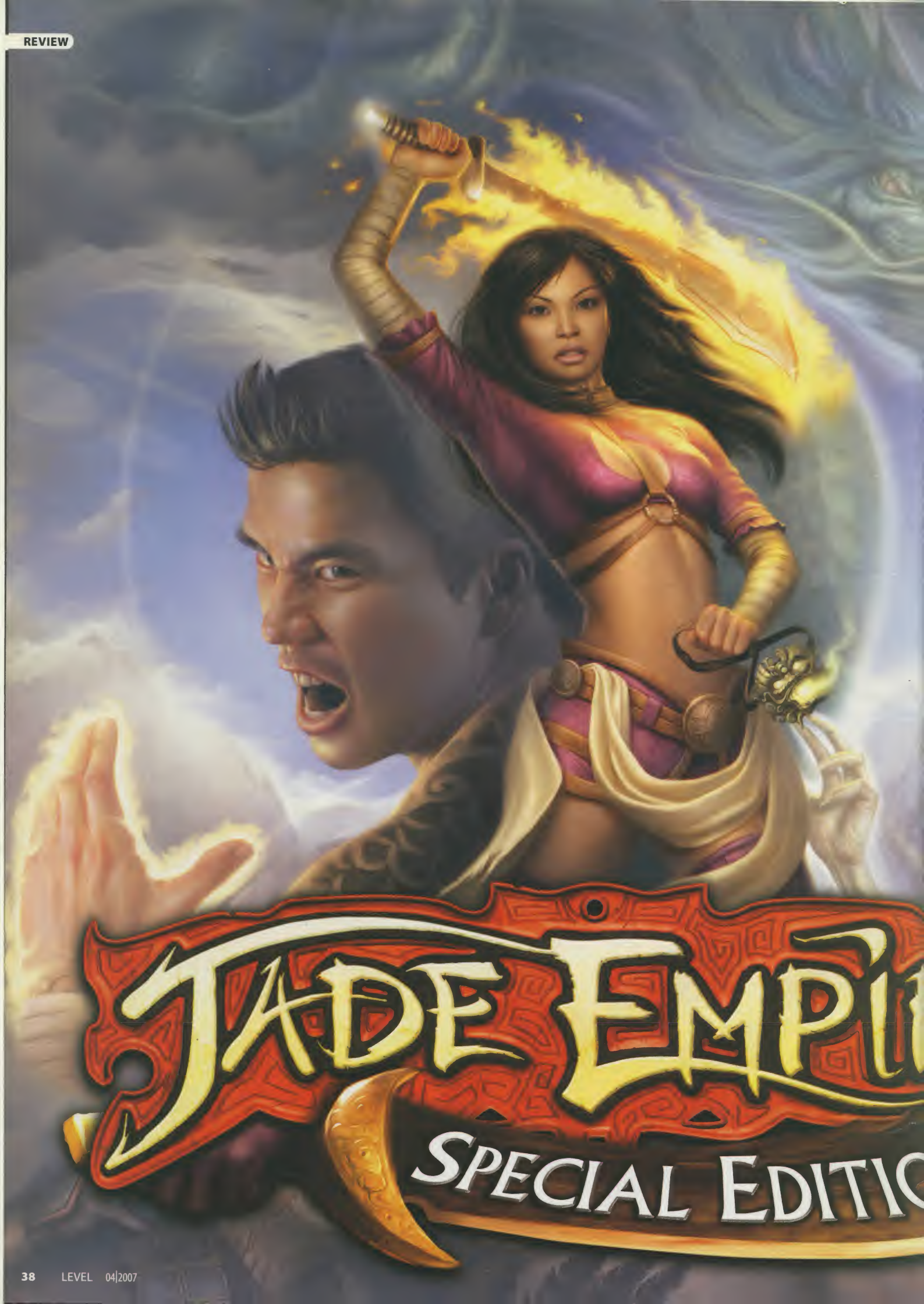
► Gen Action ► Producător Ascaron Entertainment ► Distribuitor CDV ► Procesor P 1.7 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE
www.tortugagame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
8
8
—
10
9

8,4





Feerie cu shaolini



Star Wars: Knights of the Old Republic a însemnat ultimul contact al lui Bioware cu seturile de reguli „erpegistice” aflate în grija celor de la Wizards of the Coast. Hotărâți să încerce ceva nou, oamenii de la Bioware au lăsat sequel-urile jocurilor care i-au consacrat (Neverwinter Nights și KotOR) în grija celor de la Obsidian și au decis să încerce marea cu degetul și să ofere occidentalilor un RPG de inspirație orientală. Din păcate pentru conservatori, care n-ar atinge o consolă nici bătăuți, Jade Empire a fost gândit din start ca un titlu Xbox only. Totuși, clubul exclusivist din care a făcut parte nu l-a împiedicat să smulgă revistelor și site-urilor de specialitate câteva titluri „RPG-ul anului 2005”.

Deși planurile inițiale nu includeau și o versiune pentru PC, lui Bioware i s-a făcut milă de amărății care, în lipsa unei console, trag șoarecele de coadă și ne-a blagoslovit cu o portare de zile mari, Jade Empire Special Edition. Și cu o mână de mici „exclusivități”, să crape consoliștii de ciudă. Hehehehe...

Pe drumuri de jad

Contrar aparențelor, nu mi se pare că Bioware a riscat prea mult când a decis să renunțe la clasicul D&D în favoarea unui setting nou, cu iz oriental. Ca orice „comerciant” de succes, a profitat de tendința oricărui vestic cuminte de a pune botul la toate șmecheriile chinezești, de la Arta Războiului a lui Sun Tzu, care se lăfăie pe rafturile tuturor librăriilor, până la teneșii chinezești și statuetele chicioase vândute pe treptele Orașului Interzis de câte-un chinez cu simț afaceristic. Lăsând gluma la o parte, decizia celor de la Bioware de a folosi un setting cu rădăcini adânc înfipite în miturile și legendele chinezești a fost cât se poate de inspirată. RPG-urile serioase cu tentă wuxia sunt atât de puține că pot fi numărate pe degetele de la o singură mână, deși fanii literaturii medievale chineze, ai filmelor cu arte marțiale și ai grăsunului molcom poleit cu aur nu prea pot fi numărați nici într-o viață de om.

Acestea fiind spuse, sper că v-ați prins până acum că Jade Empire este un RPG „de-consolă-picat-pe-PC” inspirat din miturile și legendele Chinei. Din păcate n-o să cutreierăm China precomunistă în lung și-n lat după cum vrea Yang-ul nostru, ci vom vagabonda liniștiți prin Imperiul de Jad, un univers ficțional imaginat de artiștii de la Bioware. Totuși, la o analiză

mai atentă – și aici nu mă refer la ochii oblici, kung-fu și mustăcioarele subțirele – similari-tățile dintre Imperiul de Jad și Imperiul lui Mao sunt atât de multe încât puteți liniștiți să închideți ochii și să vă imaginați că vă plimbați liniștiți pe malul Fluviului Galben. Scroll-urile împrăștiate prin peisaj vă pun la curent cu istoria, miturile și legendele Imperiului, care o să vă pară familiare dacă ați avut curiozitatea să aruncați ochii măcar peste istorioarele chinezești din Povești Nemuritoare. Fiecare eveniment istoric major din China „cea de toate zilele” are un corespondent similar în istoria Imperiului de Jad. Nașterea imperiului chinez (unificarea celor șapte regate aflate în război), construcția Marelui Zid, incursiunile hunilor se regăsesc și în Imperiul ficțional. Europeanii sunt reprezentați și ei de către un „barbar din Estul Îndepărtat”, un specimen aparte, cu figura pitorească și talentul oratoric ale lui don Quijote și vocea lui John Cleese (episodul e genial, nu-l ratați pentru nimic în lume). Peste toate acestea departamentul de creație al Bioware-ului a așternut un strat gros de ficțiune, iar rezultatul, după cum veți putea observa și singuri, este un univers nou, unde vă veți simți ca acasă încă de la început, chiar dacă nu are vârsta și „experiența” lumilor Dungeons and Dragons.

Wu cel mic. Și Xia

Au trecut douăzeci de ani de când împăratul Sun Hai, prin mijloace doar de el cunoscute, a pus capăt mării secete ce amenința să distrugă Imperiul, devenind astfel un erou pentru poporul său. În sătucul Two Rivers, Maestrul Li își conduce cu înțelepciune școala de arte marțiale unde eroul nostru, un orfan adus de Li în Two Rivers acum douăzeci de ani, studiază de zor. Povestea debutează în momentul în care Li se hotărăște să arunce





Ca la 1907...

puțină lumină asupra trecutului încețoșat al învățăcelului său. După câteva ore „de acomodare” în Two Rivers, o tragedie cumplită vă catapultează într-o aventură de zile mari. Și atât, că restul e spoiler. Dacă ați jucat SW: KotOR sau măcar un joc de-al lui Bioware, le veți recunoaște imediat stilul inconfundabil. Trecutul personajului este o pagină albă, care se va umple pe măsură ce avansați în poveste.

Scenariștii de la Bioware și-au făcut admirabil treaba, s-au documentat serios și ne-au oferit un RPG care urmează îndeaproape tiparul romanelor wuxia (bune) și jonglează magistral cu laitmotivele RPG-urilor moderne, fără a se împotmoli însă în clișeele și stângăciile specifice ambelor genuri. Avem

în față un puzzle imens, unde fiecare piesă pusă la locul ei are darul de a spori misterul, urmând ca ansamblul să ni se dezvăluie în întreaga lui splendoare abia cu cinci minute înainte de final. Nu știi sigur ce reprezintă decât după ce „atașezi” piesa finală. Surprizele și întorsăturile de situație se țin lanț, dar revelația apare abia la final, niciun moment mai devreme. În Star Wars: Knights of the Old Republic, Bioware ne-a dat prea mult de înghițit și mult prea devreme (da, mă refer la „grosolănia” de la mijlocul jocului) și, ca urmare, interesul pentru final, chiar dacă nu s-a stins de tot, s-a diminuat considerabil. Drumul eroului spre autocunoaștere se întrerupea brusc încă de la jumătatea jocului, tot atunci știam cu

exactitate cine-i tartorul și eram siguri încă de la început cum și unde va avea loc confruntarea finală. Dar oamenii și-au învățat lecția. Jade Empire e mult mai subtil, ne „păcălește” în mod constant și asta-l face demn de urmărit până la capăt. Când totul pare curat ca lacrima și limpede precum apa de izvor și te minunezi de propria-ți inteligență, un mic amănunt te bagă din nou în întuneric. Nu știi sigur cine ești sau dacă te-ai răfuit cu cine trebuie decât după „The End”. Mai mult, deși este imprevizibil ca o zi de primăvară, storyline-ul nu suferă de „sindromul” Deus ex Machina. Fiecare eveniment, oricât de improbabil sau neverosimil ar părea, are o explicație logică. Indicii sunt prezente peste tot, dar până la „momentul adevărului” par doar niște amănunte minore. Gândiți-vă (sau, dacă nu l-ați văzut, căutați-l) la filmul Usual Suspects și mă veți înțelege mai bine.

Din păcate, va trebui să plătim privilegiul de a asculta o asemenea poveste cu propria libertate. Fiind un RPG care pune accentul pe storyline în defavoarea libertății de mișcare, Jade Empire ne ține cam din scurt. Cu excepția câtorva quest-uri secundare care ne distrag puțin atenția și adaugă câteva ore de „distraxie” în plus, jocul curge nestingherit spre marele final și ne trage și pe noi după el. Dacă preferați „vagabondajul” din Oblivion în detrimentul

unui storyline solid, Jade Empire s-ar putea să vă dezamăgească. Există, totuși, o serie de sidequest-uri care nu se arată decât anumitor tipare de personaje, și trei finaluri alternative, destul cât să ne convingă să terminăm jocul de vreo patru ori, dar nu mai mult.



Bucățița mea de Rai



Pofteai la mușchiuleț de șaolin? Na mușchiuleț!!!

Ceata lui Șaolin / Umblă creanga prin Pekin

Tot după modelul KotOR, nu cutreierăm imperiul singuri cuc, ci primim în grijă doi-sprezece tovarăși de drum, vorbăreți nevoie mare, dar complet nefolositori (dar nu nefolosibili) când vine vorba de pus osul la treabă. Ca luptători sunt total inutili, dar își plătesc datoria cu vârf și îndesat când vine vorba de stat la taclale și despicat firul în patru (din păcate cu vorba și nu cu latul palmei). Poți „căra” doar unul dintre ei cu tine, dar în schimb îl poți înlocui din mers, nu trebuie să te mai deplasezi până la cartierul general.

Chiar dacă însoțitorii au personalități bine definite și pot sta fără rușine alături de „derbedeii” simpatici din KotOR 2 și NWN 2, „mecanica” party-ului nu s-a bucurat de aceeași atenție. Dialogurile dintre ei sunt destul de puține în comparație cu sporovăiala din NWN 2, iar acțiunile noastre se pare că n-au niciun efect asupra lor. Singura metodă de a-i influența (cu excepția câtorva situații... foarte puține la număr) este dialogul. Și nici el nu schimbă prea multe.

Nu există „quest-uri de personaj” în adevăratul sens al cuvântului, dar Bioware a găsit o modalitate elegantă să integreze povestea fiecărui însoțitor în quest-ul principal sau într-unul dintre quest-urile secundare majore. Există bineînțeles și nelipsitele povești de dragoste cu „tovarășele” sau „tovarășii”, dar sunt foarte simpliste în comparație cu telenovelele din Baldur's Gate 2 și pot fi rezolvate, din nou, doar prin dialog (ca și în viața reală, trebuie să le spunei doar ce vor să audă).

După cum am spus-o și mai sus, când se ajunge la scandal, companiile sunt total

Puteți veni mai aproape? Că nu văd să citesc...



neajutorați și mai mult ne încurcă. Totuși, producătorii au fost destul de inspirați să-i „doteze” cu un support mode care, odată activat, ne transformă partenerul într-o „galerie mobilă”.

Pe scurt, un tovarăș „setat” pe support mode este ignorat de inamici, meditează cuminte pe margine și ne oferă o seamă de bonusuri, de la regenerarea sănătății până la un nou stil de luptă, Drunken Master Style.

Yin și Yang

Fie că este vorba de sidequest-uri, dialoguri cu sau fără importanță sau chiar quest-ul principal, seriozitatea și umorul

se află într-un echilibru perfect. Umor de limbaj și situații amuzante sunt cu carul, dar întotdeauna există ceva care ne amintește că nu ne holbăm la un sitcom, ci butonăm de zor un joc serios. Acum râzi de te spargi de pățaniile maestrului bețiv ținut sub papuc de o nevestă năbădăioasă, iute la mânie și rea de gură, iar peste zece minute ești pus în fața unei decizii care te va bântui chiar și după ce ai stins PC-ul.

Și dacă tot am ajuns în zona deciziilor morale, după tipicul oriental, în Jade Empire conceptele de bine și rău, așa cum ne sunt cunoscute nouă occidentalilor, au fost înlocuite de principiul armoniei și al discordiei. Armonia nu înseamnă neapărat bine, după

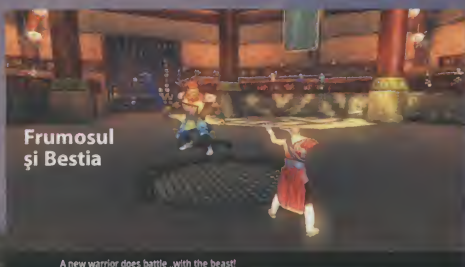
cum discordia nu este rea prin definiție. Way of the Open Palm și Way of the Closed Fist sunt cele două stiluri de viață către care ne vor îndrepta deciziile luate pe parcursul jocului. Pentru un adept al filosofiei Pumnului Strâns, câștigul personal este situat înainte de toate, echilibrul nu înseamnă nimic și nu se va da înapoi de la nimic pentru a obține ce vrea. Cei care calcă pe poteca spinoasă a Palmei Deschise cred în echilibrul universal și încearcă să nu acționeze în afara limitelor stabilite de propria poziție în „marea schemă”, să nu ceară mai mult decât li s-a dat și să nu dea mai mult decât li se cere.

Producătorii au încercat din răspuțeri să ne pună în fața unor alegeri care să reflecte cât mai exact modul de gândire al orientalilor. În mare parte au reușit. Spun în mare parte

pentru că în câteva rânduri viziunea occidentală și-a făcut simțită prezența. Dilemele morale propuse de producători nu sunt chiar atât de subtile pe cât ar fi putut să fie și nu surprind întotdeauna aspectele mai complexe ale



celor două filosofii. Cu toate acestea, am dat peste câteva sidequest-uri care m-au pus în fața unor alegeri ce ilustrează perfect conceptele morale din Jade Empire. Pentru a-și salva fiica de la moarte, un doctor are nevoie urgentă de un ficat. Putem să scormonim cadavrul unui nobil proaspăt decedat (știind că astfel spiritul decedatului nu-și va găsi drumul către Lumea de Apoi) sau putem convinge părintele disperat să se sacrifice pentru a-i salva viața fiicei sale. Vă spun sincer, deși



Frumosul și Bestia

A new warrior does battle with the beast!



Măcar în joc...





sunt un gras cinic și, mai mult, am fost perfect conștient că am în față un simplu joc, am fost serios tentat să renunț la quest, doar pentru a nu-mi strica buna dispoziție câpătată în urma disputei cu „barbarul din nord” (europeanul de care am amintit mai sus). Într-un final nu m-am putut abține și l-am convins pe doctor să se sacrifice pentru fiica sa, mergând astfel mai departe pe calea... vă las pe voi să ghiciți. Și aici s-a încheiat joaca pe ziua respectivă. Jade Empire este unul dintre cele trei jocuri care m-au făcut să mă simt cu adevărat responsabil pentru deciziile luate de alter ego-ul meu virtual. Bravos.

Yin și Zbang!

Pasionații de „barbut fantasy” se vor simți puțin stânjeniți de simplitatea „mecanismului RPG” care toarce cumințel sub capota lui Jade Empire. Între noi fie vorba, chiar dacă este un „RPG cu chineji”, Jade Empire e departe de a fi o chinezărie cu acte în regulă. Cu un sistem

de dezvoltare a personajului mai subțirel decât mustăcioarele locuitorilor Imperiului de Jad și un sistem de luptă în timp real, care duhnește a acțiune de la o poștă, Jade Empire se îndepărtează de imaginea RPG-ului clasic, cu stive de statistici, zeci de ecrane de configurare a personajului și lupte „sălbatic” guvernate de Zeul Zar. La prima vedere, v-ați putea simți dezamăgiți, însă la prima butonare veți recunoaște și singuri că sistemul se potrivește ca o mânășă jocului. Avem în față un RPG cu arte marțiale, iar un sistem pe runde cum este cel din CRPG-urile D&D ar reduce serios din spectaculozitatea și dinamismul luptelor.

Dar să revenim la sfânta simplitate „propovăduită” de Jade Empire. În spirit pur oriental, ființa poligonală care țopăie pe câmpiile Imperiului de Jad este „descrisă” de trei atribute simple, Body, Mind și Spirit, care influențează în mod direct cele trei „resurse” ale personajului (Health, Chi și Focus) și cele trei skill-uri conversaționale (Intimidate, Reason și

Charm). Nu cred că trebuie să vă spun cu ce se (sau cum se) mănâncă sănătatea. Cu cât mai multă, cu atât mai bine. Chi-ul este folosit cu predilecție de către stilurile magice sau pentru a reface sănătatea, pe când stilurile de luptă cu sabia (sau orice alt obiect tăios sau solid) mănâncă Focus pe pâine. Pentru șmecherii de genul „mâna mai repede ca ochiul” avem Focus Mode, un fel de „bullet time”, care „consumă” și el Focus.

Dacă ați băgat la cap ce v-am povestit mai sus și mouse-ul nu are secrete pentru voi, veți deveni mai dibaci decât „Brusli” în mai puțin de zece minute. Sistemul de luptă este extrem de direct și simplu de stăpânit. Avem la dispoziție peste treizeci de stiluri de luptă, împărțite în cinci categorii mari și late: support, martial, weapon, magic și transformation. Nu sunt ele prea bogate în „scheme” (câte două, trei atacuri scurte și un power attack mai lent de căciulă), dar sunt, repet, treizeci, iar „coregrafia” este absolut superbă. Ca fapt divers, prin combinarea a două stiluri



(de obicei support sau magic și martial) putem executa un Harmonic Combo, un atac devastator și foarte „artistic”, ce va ucide un inamic dintr-o singură lovitură. După cum vedeți, avem de-a face cu chinezisme și nu chinezării, așa că nu va trebui să fim pianști pentru a ieși basma curată dintr-o înfruntare unu, doi, sau chiar și cinci la unu'. Deci să nu vă așteptați la un Mortal Kombat.

După cum vedeți, Kung-Fu-ul și magia chinezească i-au scăpat pe cei de la Bioware și de grija echipamentului. Când ai la dispoziție aproape 30 de stiluri de luptă „upgradabile”, chiar nu duci lipsa briceagului magic +3 sau a ruginăturii epice a regelui cârțiță. La rândul lor, șubele de oțel și jiletile magice chinezești au fost înlocuite de o simplă amuletă, în care putem înghesui până la șapte pietre magice care se întrec în a ne oferi bonusuri mari și mici.

În rest, lucrurile funcționează ca într-un RPG cuminte. Quest-urile terminate, scroll-urile citite și inamicii doborâți ne îndoapă cu experiență, iar punctele de skill câpătate în urma unui level-up pot fi distribuite între cele trei atribute și stilurile de luptă preferate. Vă dau un sfat: mai spre final, o să aveți de-a face cu o serie de inamici sensibili doar la zeama de sabie, măciucă sau topor, așa că aruncați câteva punctșoare și într-un stil de luptă armată.

Ingineria de Jad

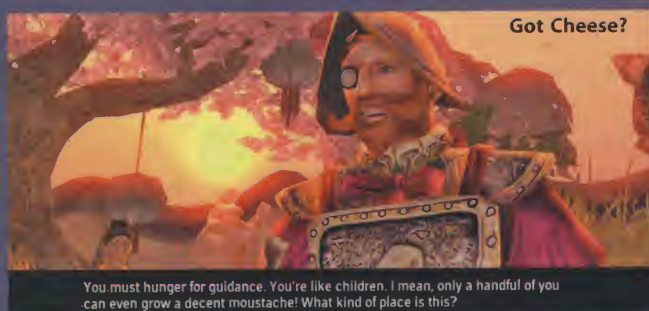
Cea mai mare problemă a portărilor este controlul. Puțini au reușit să adapteze atât de bine un joc de consolă, încât să nu simți lipsa unui controller. Gray Matter, cei care s-au ocupat de portare, au obținut mai mult decât și-au dorit. Jade Empire: Special Edition se joacă mult mai comod cu mouse-ul și tastatura decât cu un controller. Pe încercate. Un alt punct în plus este facilitatea accesului la stilurile de luptă. Dacă în versiunea de Xbox aveam acces rapid doar la patru stiluri, exact atât cât ne lăsa pad-ul direcțional, pe PC putem mapa zece (ați ghicit, tastele de la 1 la 0). Clasicul WSAD funcționează mai bine decât stick-ul analog de pe gamepad, iar mișcările defensive pot fi executate mult mai simplu. Nota 10 pentru efort și rezultate.

Ca să vă vorbesc pe îndelete despre efectele sonore, soundtrack și voice acting mi-ar lua probabil încă două pagini și nu-mi permit acest lux. Important e să știți că m-am făcut luntre și punte să pun mâna pe coloana sonoră, lucru care mi se întâmplă foarte rar, dat fiind „prostul” obicei al unui soundtrack de a-și face cunoscută valoarea doar în



Cei doișpe care-au zdruncinat China

„cârdășie” cu jocul. Actorii tocmiți de Bioware să dea viață personajelor sunt într-o formă de zile mari. Până și replicile celui mai mărunț și



neimportant NPC sau dialogurile „figuranților” se bucură de aceeași atenție ca ale personajelor cheie.

Din păcate pentru nota finală, vârsta motorului grafic își spune cuvântul și oricât de impresionat am fost de frumusețea peisajelor și de calitatea animațiilor, tot nu aș putea să-l pun pe picior de egalitate cu un RPG al anului 2006. Totuși, nu vă lăsați păcăliți de lipsa așa zisului fotorealism după care tânjim cu toții. Nu fotorealismul a fost scopul, ci crearea unei

atmosfere de basm. Numărul scăzut al poligoanelor și lipsa efectelor grafice „next-gen” care vă iau ochii prin shooter-e sunt compensate din plin de către simțul artistic fin de care au dat dovadă „texturiștii”. Jade Empire este și arată ca un basm chinez. Și cu asta am spus totul.

Wax on, wax off...

Dacă nota vi se pare prea mare, gândiți-vă că nu am avut norocul să butonez varianta de Xbox la apariție și acest Special Edition a însemnat primul meu contact cu jocul care ar fi fost RPG-ul (poate chiar și jocul) anului 2005, dacă subiectul „console” n-ar fi fost tabu în România sau dacă Bioware-ul s-ar fi îndurat să ne ofere și o variantă pentru PC. Am încercat să-mi țin entuziasmul în frâu cât am putut, dar adevărul este că Jade Empire: Special Edition, așa simplu cum e, este unul dintre cele mai bune RPG-uri care mi-au picat în mână (și am ceva experiență în domeniu) și poate sta fără rușine alături de „grii” genului. Este jocul care are nevoie să vă arate că un RPG înseamnă mai mult decât statistici interminabile, tabele peste tabele, formule diabolice de complexe și aruncări sălbătice cu zarul. Am zis și sper să mă ascultați.

■ cioLAN

• Gen RPG • Producător Bioware • Distribuitor 2K Games • Procesor P 1,8 GHz • Memorie 512 MB RAM • Accelerare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 2.0 • ON-LINE jade.bioware.com/specialedition/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
10
9
—
10
10
9,4

SUPREME™ COMMANDER

Să trăiți Tovarășul Comandant Suprem al Forțelor Armate!

Întrebarea este: ce v-ați aștepta de la urmașul lui Total Annihilation, dacă ar fi să apară? Din nefericire, eu am sărit peste el, așa că nu aş putea să spun cu exactitate. Sunt sigur că e vorba de hărți mai mari, de grafică 3D, de combat mai puțin haotic și altele. Supreme Commander (SupCom) vine cu aproape tot ceea ce un fun hard-core de RTS-uri s-ar aștepta să primească. Combat-ul rămâne un pic haotic, dar cu două monitoare scăpați de problema asta... ah, nu aveți două monitoare... Nici eu, dar asta nu schimbă cu nimic situația.

2 x monitor

Citind review-ul la Supreme Commander pe Eurogamer.com, stăteam și meditam la propoziția care spunea „Nu pot să înțeleg cum am reușit să supraviețuiesc jucând RTS-uri pe un singur monitor”. Mda, știu la ce vă gândiți sau, mă rog, cea mai mare parte dintre voi. Ar trebui să fim morți, pentru că nu avem două monitoare. Dar surpriză, suntem în viață și ne descurcăm minunat și cu unul. Nu neapărat

influențat de dotarea materială pe care o are angajatul de la Eurogamer, ci mai degrabă surprins de o asemenea declarație, am deschis și eu Supreme Commander. Trecând peste faptul că procesorul se încinsese la a doua misiune de umblau cele două core-uri dezbrăcate, iar placa video se scălda în balta unui ventilator lichefiat, am înțeles care este socoteala cu cele două monitoare. Acesta este...

Mare și lat

Supreme Commander se poate defini cel mai ușor prin superlative – imens, incredibil, extrem de voluminos etc. Chiar dacă vorbim de interfață, tot așa se pune problema, pentru că ocupă circa jumătate din ecran. Împreună cu ultimul patch, a fost totuși introdusă o variantă lite, pentru cei care văd bine. Dar, înainte de a ajunge la sfârșitul articolului, ar fi câteva lucruri de menționat. Astfel, deși Supreme Commander are un destin mai strălucit decât un simplu joc de single player, totuși nu putem trece cu vederea scena

evenimentelor. Astfel, tu ești Comandatul General al Armatei într-o lume care este zguduită de un război început cu un mileniu în urmă. Numele său este Inifinit War, oarecum justificat. După o mie de ani de lupte, nimeni nu mai știa exact de ce se războiește, dar avea ceva de-a face cu anumite convingeri de natură mistică sau socială. Singurul mod prin care acest război poate lua sfârșit este completa anihilare a celorlalte facțiuni. Rolul tău este de a urma cursul misiunilor spre inexpugnabilul sfârșit dictat de scenariul jocului. Acesta are trei campanii, pentru



fiecare dintre cele trei facțiuni. Este important de menționat că deși campaniile au scopul de a te pune mai mult în temă și de a te pregăti pentru viitoarele meciuri de multiplayer, totuși au primit foarte multă atenție din partea producătorilor. Plecând de la cut-scene-uri și ajungând la modul „prea” dinamic în care campania se desfășoară și ținând cont și de AI-ul care uneori te face să te simți depășit, e clar că niciun aspect nu a fost neglijat. Gas Powered Games, producătorul lui SupCom, este compania care a produs și seria Dungeon Siege. Este interesant cum un proiect RTS de asemenea anvergură a reușit să iasă bine din mâinile unor specialiști în Action-RPG.

Enormitatea conținutului

După cum probabil vă amintiți prea bine, Total Annihilation a fost un joc foarte controversat, deoarece țintea





către o categorie destul de restrânsă de gameri, și anume cea hard-core. SupCom a urmărit exact aceeași rețetă, cu o singură diferență. Este vorba despre engine-ul grafic remarcabil. Deși încinge și cele mai performante procesoare și plăci video de pe piață, totuși este vorba de sute de unități pe care este capabil să le suporte, mai mult de jumătate fiind controlate în totalitate de AI, în single player. Prin asta producătorii au încercat să corupă și o parte dintre jucătorii „casual”, adică aceia care apreciază jocurile prin calitatea lor relaxantă. Părerea mea este că mirajul graficii dispare imediat după prima misiune. Având în vedere dimensiunile câmpului de bătaie, zoom-ul a fost configurat în așa fel încât să dea posibilitatea de a vedea totul de pe „orbită”. Unitățile devin de la acest nivel iconițe, piese de joc. Problema nu ar fi asta, ci că îți dai brusc seama că acesta este tipul de view pe care îl vei folosi cel mai des, iar fantasticul engine grafic devine redundant. Când nu ești ocupat cu distribuția forțelor și luptele pe mai multe fronturi, pentru că ești obligat să o faci, vei administra bazele și vei produce resurse și unități. Aici e obligatoriu să cobori camera, dar nu prea mult pentru că vei pierde timp prețios. Totuși, după un timp, devine extrem de obositor. Da, jocul este o realizare de excepție, cel mai cel dintre RTS-uri, însă pentru un jucător normal este un continuu stres. Aici intervine problema celor două monitoare. Jocul poate fi configurat să ruleze pe două monitoare, unde poți amplasa view-uri diferite. Dacă pe unul vei administra bazele și producția de unități de la un nivel normal de zoom, pe cel de-al doilea îți vei coordona mișcările pe

câmpul de luptă și vei lua decizii tactice. Într-adevăr, în condițiile acestea te vei simți ca un adevărat general, iar jocul capătă brusc o cu totul altă lumină. Îi vei da credit ca fiind probabil cel mai bun RTS creat până în acest moment, iar restul jocurilor de acest gen ți se vor părea un surrogat de tactică și strategie. Însă, oare cum ar trebui să judecăm calitatea? În funcție de accesibilitate sau în funcție de condițiile ideale? Părerea mea este că Supreme Commander ar fi fost un joc de nota 10 dacă ar fi fost mai la îndemâna celor care nu au așa de mult timp și așa de multă răbdare.

Mai bine... Hmm

De obicei, tind să termin astfel de articole cu ideea de bază că se putea și mai bine. Însă în cazul lui Supreme Commander nu pot spune decât că se putea și altfel. Gas Powered Games a ales până la urmă să atace piața hardcore, și da, este un succes, însă limitat. Vorbeam deunăzi cu Rza că SupCom se aseamănă cu Silent Hunter III în ceea ce privește conceptul. Adică toată lumea recunoaște că jocul este strălucit, nemaipomenit și ieșit din comun, însă sunt foarte puțini care-l joacă și mult mai puțini care-l pot

aprecia la adevărată sa valoare. Dacă e bine sau rău, asta depinde de tine, în ce tabără ești. Părerea mea este că rău nu poate fi, ci în cel mai rău caz vei rămâne indiferent. În cel mai bun caz, ești unul dintre cei care până acum un an încă mai jucau Total Annihilation. Pentru tine este o evoluție, este „The Ultimate RTS”.

■ Locke

► Gen RTS ► Producător Gas Powered Games ►
Distribuitor THQ ► Procesor P 2 GHz ► Memorie 512
MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE
www.supremecommander.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
8
9
9
8
9
8,6



TEST DRIVE

Unlimited®

Dincolo de limite

Test Drive Unlimited este genul de joc pe care îl aștepti mult și bine cu sufletul la gură, iar la un moment dat te lovește miserismul și uiți de el. Păi dacă l-au amânat! Jocul pentru PC a avut o lansare târzie față de Xbox 360 și câteva amânări care ba m-au dezumflat, ba m-au amuzat. În fond și la urma urmei, e doar un joc cu mașini, mi-am zis, în timp ce mintea continua să-mi zburde dintr-un Lamborghini în altul. Ce vise dom'ne... Și a tot zburdat până când Atari l-a lansat, iar eu l-am instalat imediat, descoperind cu surprindere că Eden Games (NFS Porsche Unleashed vă spune ceva?) a reușit să-mi ofere mai mult decât un joc în care să-mi flutur vijelios perciunii la peste 300 km/h. Test Drive Unlimited nu este doar un joc cu mașini. Este un mod de viață.

Du-mă acasă-n Honolulu!

Momentele de început în Test Drive Unlimited nu trădează deloc ceea ce-ți rezervă clipa în care ai pus primul cauciuc pe străzile insulei Oahu. Ești doar un alt pasager, dintr-un alt avion care a aterizat, iar apoi te-a debarcat, lăsându-te să-ți dai singur seama cine sau ce naiba te-a determinat să-ți iei lumea-n cap. Nu știi cine ești, nu știi ce cauți în mijlocul oceanului, dar ai 200.000 de dolari în buzunar și posibilitatea de a alege cum vei arăta de acum înainte. Eu am ales să fiu un chel. La fel

de bine puteam să fiu pletos, blondă, brunetă sau portorică, dar asta contează mai puțin. În Test Drive Unlimited este mai important să ai un acoperiș deasupra capului și o mașină bună cu ajutorul căreia să colinzi insula în lung și-n lat în căutarea oportunităților, care nu vor întârzia să apară. Întreaga insulă este presărată cu nenumărate curse de viteză, vitezoși care abia așteaptă să le accepți provocările și diverse probe de rezistență (atât fizică, cât și psihică). Dar înainte de toate am exclamat, am căscat gura și m-am trezit admirând la nesfârșit o minunăție de peisaj

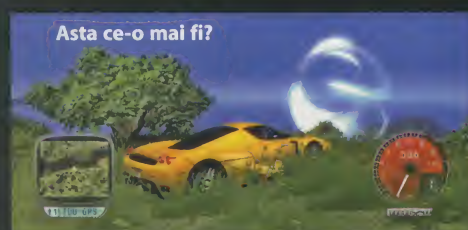


Oahu, viața mea

mașină și să parcurgi la nesfârșit sute de kilometri de asfalt, numai de dragul de a admira imensa insulă tropicală în toată splendoarea ei și plajele ce par a se întinde la nesfârșit. Deplasările nu sunt întrerupte de ecrane de încărcare, iar GPS-ul te ajută să ajungi întotdeauna la destinație, oferind posibilitatea teleportării în locul dorit dacă distanța față de acesta este mare. Din loc în loc veți întâlni orașe, cu intersecții semaforizate, o mulțime de indicatoare rutiere ce le adaugă un plus de autenticitate și participanți la trafic care încearcă să respecte cele mai elementare reguli de circulație. Și asta nu e tot. O drumeție prin hățșurile pădurii poate scoate la iveală o surpriză trăsnită, cum ar fi un teleportor ce te catapultează pe o insuliță din imediata vecinătate, iar dacă ai puțin spirit de observație și dai dovadă de perseverență, te poți trezi concurând împotriva unui avion supersonic.

cum nici în vise n-am văzut. Oahu este, în adevăratul sens al cuvântului, o insulă cât se poate de reală din punct de vedere geografic. Practic, te poți urca oricând în





De toate peste tot

Numărul curselor, precum și diversitatea acestora sunt suficient de mari pentru a-i crește substanțial jocului durata de viață și a-l transforma pe jucător într-un zeu al asfaltului. Totuși, controlul mașinilor nu este tocmai realist, Test Drive Unlimited înclinând balanța în favoarea distracției, iar asta nu poate decât să



ne bucare; închipuiți-vă pentru o clipă cum ar fi să zburați zeci de kilometri prin trafic dacă situația ar sta altfel. Din fericire, în Test Drive Unlimited nu este cazul, însă ai nevoie de îndemânare pentru a te strecura cu viteză luminii printre zeci de alte mașini, mai ales dacă te bați cu timpii.

Dar ce mașini, dom'ne! Bolizii în sine arată fantastic de bine, mai ales la exterior, autenticitatea aproape palpabilă stârnind pasiuni și dorințe în inimile oricărui fanatic, care simte, inevitabil, impulsul de a deschide ușa și de a apuca cu ambele mâini volanul unui vis pe patru roți. Se poate, dar numai cât să admire un interior mai puțin finisat decât caroseria (totuși, la fel de interesant) și să ofteze gândindu-se la câte fuste ar agăța dintr-un Lamborghini Galardo dacă l-ar da banii afară din casă. Oferta din Test Drive Unlimited include peste 100 de mașini, dar și motociclete, producătorul împărțindu-le pe clase de performanță de la A la G, în ultima încadrându-se modele mai vechi ale unor constructori cu tradiție, iar în prima veritabile comete, cum ar fi un McLaren F1 GTR de neoprit. Nivelul de customizare este destul de limitat, jocul oferind trei modele predefinite de upgrade și ocazia de a schimba culoarea la o vopsitorie. Pare puțin? Dacă ești topit după simulatoare și nu poți înghiți altceva, da, însă în Test Drive Unlimited ai prea multe de făcut ca să-ți mai pui problema upgrade-urilor, iar cai putere se găsesc oricând și peste tot. Bani să fie.

La rândul lor, cursele se împart în diverse categorii. Cursele clasice sunt nelipsite, însă Eden Games face paradă prin introducerea unor provocări nu doar dificile, dar și solicitante, acestea aducând cei mai mulți bani în visterie și posibilitatea achiziționării

unei mașini mai puternice de la dealerii locali. Să luăm, de exemplu, Cursa Milionarilor. Pentru a participa la ea nu numai că ai nevoie de o mașină din clasa A, dar și o supradoză consistentă de perseverență, nervi de oțel și din nou răbdare. Știți cât timp mi-a luat să termin cursa asta pe prima poziție? Aproape o oră! Unde mai pui că trebuie să eviți toate mașinile din trafic, să păstrezi o medie de viteză de 300 km/h și să rămâi lipit de asfalt. Dacă ai lovit câteva mașini, te-ai ars, iar la peste 300 km/h erorile sunt de neconceput



TEST DRIVE unlimited

pentru un om sărac. Patrulele de Poliție te miros imediat dacă faci ravagii în trafic, iar în clipa în care ai completat colecția 3 insigne „albastre”, nici vorbă să mai scapi de ei. Amenzile ca amenzile, cu toate că te ard la buzunare, dar să te vâd cum recuperezi timpul pierdut dacă te-au oprit de cel puțin trei ori. Iar când amenzile depășesc, adunate la un loc, suma de bani pusă în joc, îți vine să deschizi GPS-ul și să te duci învărtindu-te. În plus, participanții la trafic nu te ajută deloc. De cele mai multe ori se grăbesc să iasă în decol dacă te observă gonind pe contra-sens în direcția lor, dar se pot transforma subit în sinucigași de profesie, aruncându-se exact în direcția pe care o alegi încercând să eviți coliziunea. Să-i strângi de gât, nu alta! Cursele de tip Transport sunt ceva mai relaxante, deoarece tot ceea ce trebuie să faci este să livrezi o mașină din punctul A într-un punct B fără zgârieturi. Pare o nimica toată, deoarece

în cazul de față nu există o limită de timp, dar distanțele sunt enorme, iar pe măsură ce



simți cum puterea aia fantastică de sub capotă încearcă să rupă mașina în două, nu te mai poți abține și începi să apeși din ce în ce mai tare pedala de accelerație. Nevoia de adrenalină te împinge să forțezi limitele mașinii. Îți spui că se poate, Ferrari-ul te aprobă, iar rezultatul este magnific. Păcat că n-ai văzut copacul...



Ah, femeile!

Vehiculele (nu femeile) răspund foarte bine comenzilor, fiecare dintre ele având propriile sale caracteristici tehnice, ce se fac simțite atât din punct de vedere al manevrabilității, cât și al puterii motorului. Cu excepția

motocicletelor. Sunt deosebit de rapide, dar aproape incontrollabile la viteze mari, producătorul vrând parcă să echilibreze astfel

puțin balanța vizavi de mașinile care n-ar mai avea nicio șansă în fața lor. Păcat, că mie-mi plac motoarele. Apoi, garajul tinde să devină neîncăpător pe măsură ce câștigi din ce în ce mai mulți bani, iar ochii încep să-ți fugă după alte mașini, situație în care poți apela cu ușurință la un agent imobiliar. Dinăștia sunt

peste tot, iar oferta lor este întotdeauna destul de bogată, dar de ales vei alege întotdeauna în funcție de grosimea teancului de verzișori. Nu-ți ajung banii pentru un ditamai căsoiul, cu piscină și garaj în care să-ți încapă zece mașini? Nicio problemă. Te duci fain frumos și te înscrii



în Cursa Milionarilor, te înarmezi cu nervi de oțel și răbdare pentru cursa ce-ți va aduce un milion de dolari, și gata. Ți-ai luat o casă. Dar poate mașina ta nu este suficient de rapidă... hehe, te-ai dezumflat? Stai liniștit că se rezolvă și asta. Uite acolo unu' care închiriază mașini. Dacă nu-ți place ce are, mai știu câțiva, iar pe viitor să-mi vii îmbrăcat ca un om normal. Ce-i cu zdrențele alea pe tine? Magazine sunt, slavă Domnului, destule. Și încă ceva... Notează acolo: „Am trei minute la dispoziție s-o duc pe Luminița la coafor, altfel nu mai pup bonuri de masă.”

Massively Open Online Racing

Oahu este mare. Atât de mare încât nu poți rezista peisajului și te grăbești să mai dai o tură pe faleză într-o decapotabilă, iar apoi să-ți aerisești mintea prin pădure înainte de culcare. Plimbarea se poate transforma însă într-o cursă infernală dacă accepți o



Oblivion?!



Uite și casa
\$1,236,817



subînțeles din faruri. Doar atât, iar cursa poate începe. Există chiar și un editor in-game care te lasă să creezi propriile tale trasee și să setezi diverși parametri ce țin de tipul cursei alese. Și uite așa am aflat că în Test Drive Unlimited nu există o delimitare propriu-zisă între modurile offline și online, zeci, chiar sute de jucători înghesuindu-se pe același server căutând adversari imprezizibili în compania cărora să-și petreacă timpul liber. Nu este tocmai un MMO, dar se apropie foarte mult de conceptul de joc specific genului, existând până și posibilitatea înființării unui club, iar apoi să invitați alți jucători să-i devină membri cu acte în regulă sau să vă alăturați unuia deja existent. Imaginați-vă puțin ce s-ar întâmpla dacă cineva ar

combina segmentul online din Test Drive Unlimited cu elementele unui MMORPG precum Guild Wars sau World of Warcraft. Tare aș vrea să văd chestia asta... Cât de interesant ar fi să hoinărim în haite pe străzile orașului!

provocare venită din partea altui șofer. Și nu orice șofer, ci un jucător în „carne și oase” asemenea ție, care s-a întâmplat să treacă în acel moment prin față și ți-a clipit cu



Noi vrem pedale!

Ca să fiu sincer, nu m-am așteptat ca jocul să fie atât de bun. Seria Test Drive a renăscut parcă din propria cenușă, cei peste 1500 de kilometri asfalți punându-mi la grea încercare talentul de șofer de cursă lungă și nu numai, începând cu

interminabilele autostrăzi care te poartă ca gândul, străzile întortocheate din marile orașe, șoselele de coastă, drumurile de munte care te invită să participi la curse extrem de tehnice, iar lista ar putea continua. Puține sunt cursele care m-au lăsat oarecum rece, cea mai lipsită de sens modalitate de a face un ban cinstit fiind de a sălta un autostopist de pe marginea drumului și de a-l duce unde vrea mușchiul lui. Adică la dracu-n praznic în schimbul unei sume infime de bani. În Test Drive Unlimited însă, totul are un rost și, fără să-mi dau seama, am ajuns să mă atașez de el, de parcă ar fi pentru prima oară în viață când topesc asfaltul dintr-un joc. Am străbătut deja mii de mile, trăiesc o viață de huzur, am trei vile și 10 mașini împrăștiate prin garaje, dar nu pot rezista prea mult timp departe de el și mă întorc din ce în ce mai des pe insulă. Și ce dacă modelul fizic mă împiedică să dărâm copaci, să-mi fac mașina praf într-un zid sau să admir casele în care aterizez (din când în când) dezintegrându-se? Atari a încercat să aducă prospețime genului și a reușit, terenul de joacă funcționând de minune online. Dacă n-ar fi existat AI-ul puțin cam tembel, motocicletele care sună mai mult a drujbă și controlul lor de coșmar, jocul ar fi fost o capodoperă. Șo pă el, că-i proaspăt!

■ KiMO

► Gen MOOR ► Producător Eden Games ►
Distribuitor Atari ► Procesor PIV 2.4 GHz ► Memorie
1 GB RAM ► Accelerare 3D 256 MB ► ON-LINE
www.testdriveunlimited.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie.



RUNAWAY

the dream of the turtle

Un quest mereu bine-venit

Din când în când, mai apare câte un joc care ne amintește de vremurile de demult, în care jocurile erau pe cât de simple, pe atât de distractive. Quest-urile sunt un bun exemplu și pot fi considerate chiar reprezentative pentru ideea ce a dat viață jocurilor video: distracție și relaxare. Dacă ne gândim că producția unui quest echivalează cu banii aruncați într-o zi pe un blockbuster trecut prin toate efectele grafice și cu legi fizice ce nu îndrăznesc a sfida spusurile lui Newton, ca să nu mai spunem de numele grele ce dau din gură pe fundal, este oarecum surprinzător că asemenea jocuri apar atât de rar. Practic, este nevoie doar de un scenariu bun care să dea sens du-te-vino-ului făcut de un personaj modelat 3D pe mai multe wallpaper-uri animate. Și la ce metode ieftine există în ziua de azi de a născoci un scenariu ingenios și amuzant... dar mai bine lăsăm această discuție pentru o mugetare pe site sau o șuetă la cafenea.

Să mai asculți de femei!?

Personajele principale din primul Runaway, Brian și Gina, sunt și în acest sequel vedetele aventurii pe care urmează să o ducem la bun sfârșit. Tot „necazul” este pricinuit de insistențele Ginei de a da o tură pe o insulă din Hawai, insistențe la care Brian nu prea are un cuvânt de spus. Chiar dacă, în mod suspect, toate agențiile de voiaj, cu o singură excepție, au anulat cursele în acea zonă, Brian este încă o dată convins că nu are motive de îngrijorare. Și uite așa cei doi porumbei se înființează la prima oră pe plaja

de unde urma să aibă loc îmbarcarea. Aici îi aștepta, plin de entuziasm și voinicie, bravul pilot care, după înfățișare, fusese probabil scos la și de la pensie. Urmează încă o tură de mormăieli neconvingătoare din partea lui Brian și încă o demonstrație de putere din partea Ginei, asistată acum și de acest veritabil pirat al aerului. De îndată ce hidroavionul s-a înălțat în înaltul cerului, moșulică s-a înălțat și el până sus la Poartă, lăsându-i pe cei doi porumbei fără aripi. Gândindu-se că nu are niciun rost să pună mâna pe manșa avionului, să vadă măcar ce iese, Brian o combină pe Gina cu singura parașută din avion și îi face vânt pe ușă. Fără să vrea, el nu părăsește avionul până la aterizarea forțată care îl aduce pe Brian în inima junglei. De fapt, chiar inima junglei nu este, pentru că avionul „a tras” frumos pe stânga unui drum de pe care începe și aventura noastră.

Runaway 2 este un joc care poate profita de faptul că face parte dintr-o specie pe cale de dispariție. Tentația de a fi indulgenți cu un joc care ne aduce aminte de vremurile în care „industria jocurilor” nu exista nici ca expresie pândeste pe tot parcursul celor șase capitole ale jocului. Totuși, Runaway 2 are păcatele sale și unul din ele este lipsa, aproape în totalitate, a puzzle-urilor care cu siguranță ar fi diversificat gameplay-ul acestui joc. Fără acestea, practic avem clasicele permutări ale obiectelor din inventar și scanarea monitorului după un punct care ți-a scăpat și te ține blocat. Dialogurile nu sunt nici ele o mare provocare și au doar rolul de a lega povestea, de a furniza informații noi și

probabil de a-i mai da câte un respiro lui Brian, între numeroasele giumbușlucuri. Orice variantă ai alege în timpul unui dialog, te poți întoarce și o poți lua de la capăt.

Diuuuuuud!

Atmosfera destinsă și umorul presărat de-a lungul aventurii sunt ingrediente foarte importante în rețeta acestui joc. Personalitatea de surfer bezmetic a lui Brian îl face pe acesta să trateze cu multă dezinvoltură situațiile dificile ce îi ies în cale. Nici măcar faptul că Gina este miza în unele situații nu poate imprima ceva mai multă seriozitate în atitudinea lui Brian. Chiar dacă din punct de vedere al gameplay-ului mai era destul loc de mai bine, umorul jocului și grafica cartoonish ne fac să-l privim cu simpatie. Contextul este cum nu se poate mai favorabil pentru acest joc, exceptând Sam&Max, fiind singura opțiune pentru nostalgia unui point&click de dragul vremurilor bune.

■ Rzarectha

► Gen Quest ► Producător Pendulo Studios ►
Distribuitor CDV ► Procesor PII 500 MHz ► Memorie
256 MB RAM ► Accelerație 3D 128 MB ► ON-LINE
www.runaway-thegame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



Lucrurile se mai
și complică



O camerăaaa...roșiatică



Pe ce-am lăsat Hawai-ul!

PESTE 8 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER PREȚ!

69,9^{RON}

WORLD WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE, SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.

Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING

E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Un talmeș-balmeș fantezist

Obişnuit ca ruşii să ne bucure cu jocuri dacă nu foarte bune, măcar decente, eram fericit că voi apuca să mă joc un RTS care se anunţa a fi ceva spectaculos. Mai ales că Maelstrom s-a bucurat de un hype de zile mari, ce anunţa jocul ca o a doua venire a lui Ştefan cel Mare. Termeni ca terraformare, controlul forţelor naturii, abilităţi speciale ale eroilor şi unităţi care câştigă experienţă ce nu se pierde de la o misiune la alta m-au făcut să stau un pic şi să visez la ce bine mă voi simţi când o să-l joc. Apoi l-am instalat. La început nu-mi venea să cred, după aceea am zis că poate am început campania pentru cretini, după care mi-am dat seama că jocul este doar un mare talmeș-balmeș fantezist. Pentru a nu ştiu câta oară mi-am promis că nu voi mai crede în trailer-ele sau imaginile din jocuri ori din filme. Nu de alta, dar dacă se mai întâmplă de câteva ori așa

ceva, mai că îmi vine să mă apuc de făcut goblen. Măcar acolo îmi stric ochii cu un scop.

Cei trei care...

Devenit deja un fapt general cunoscut, anii ce urmează nu ne aduc nimic bun nouă, celor care trăim pe planeta asta. Un sumbru viitor ne așteaptă și tare îmi e că cei care vor ajunge să prindă 2050 și nu vor fi nevoiți să se bată cu fiii lui Satan sau cu o antiteză a lui ET vor fi foarte nedumeriți de rolul lor pe Pământ. Cam așa și cu Maelstrom. Prin 2050 lumea a ajuns vai de capul ei din cauza unui dezastru ecologic indus de corporațiile ce

ajunseseră să conducă totul. Lumea se împarte în două tabere, una de corporatiști deștepți, frumoși și cu bani, și una de rebeli jegosi, nemâncați și leneși. Botezate sugestiv The Ascension și Remnants, cele două tabere se bat ca chiorii. Unii pentru bani și control și alții pentru a se putea întoarce la traiul de huzur și trândăvie cu care se obișnuiseră în uzinele capitaliste.

După cum este și normal, când doi se bat, al treilea câștigă. Sau măcar încearcă să tragă niște foloase neavenite. Așa că, de undeva din spațiul cosmic apare o rasă de extraterestri care doresc să transforme Pământul într-un prea frumos Aqualand populat doar de broscuțe și de extraterestri mici, mici, mănăcatori de fructe de mare.

Jocul este structurat în patru campanii, trei dintre ele fiind jucate cu fiecare dintre facțiuni în parte, iar cea de-a patra este una

MAELSTROM™

THE BATTLE FOR EARTH BEGINS



surpriză. Rămâne la latitudinea voastră dacă vreți să jucați până acolo.

Prima campanie este jucată cu The Remnants. Aceștia sunt o gașcă de oameni cu așa-zise intenții nobile, rămășițe ale unei armate dezorganizate aliate cu Mafia rusă. Vă dați seama ce haos e acolo. Ei ar trebui să fie cei buni. Marele lor avantaj este că știu să recicleze ceea ce frații lor mai mari din Ascension aruncă la gunoi și că produc unități pe bandă rulantă. Cea de-a doua campanie este cea jucată cu Ascension. Conduși de un soi de dr. Mengele, ascensioniștii căutau lucruri frumoase în ADN-ul prizonierilor, pe care îi supuneau la chinuri groaznice pentru a descoperi secretul vieții veșnice sau noi arme, în funcție de pregătirea fiecăruia. Cea de-a treia campanie și poate cea mai plictisitoare este cea jucată cu extraterestrii. Un fel de zergi, ei nu cred în tehnologie, ci în mutații genetice specializate pe diferite domenii. Mai multe nu sunt de spus despre ei.

Cum se mișcă totul

Prost! Maelstrom este fericitul beneficiar al unuia dintre cele mai nereușite sisteme de pathfinding pe care mi-a fost dat să le văd. Nu credeam că pathfinding-ul poate crea probleme care să ducă la distrugerea gameplay-ului, dar iată că se poate. Să vă spun și de ce, dar trebuie pornit cu începutul.

Deși jocul se dorește a fi o strategie, nu are nimic strategic în el. Totul, dar absolut totul se rezumă la a crea o sută de milioane

de unități pe care le trimiți pe capul inamicului la un moment dat. Fără niciun fel de strategie, mod de abordare sau un pic de folosire constructivă a creierului. Ba mint! Trebuie să ai grijă ca cei pe care îi ai sub control să nu ajungă în partea cealaltă a hărții deoarece nu pot sta douăzeci pe aceeași piatră. Având în vedere că totul se rezumă la un număr mare de unități, jocul simțea nevoia unui

soi de aranjare tactică a grupei, pentru că fiecare dintre cei controlați încearcă să ajungă prin mijloace proprii în locul unde mata ai dat clic dreapta și astfel tu te uiți la douăzeci de dobitoci care se aleargă unul pe altul pentru un loc în față. Problema care apare este când îi trimiți la luptă, deoarece este imposibil să îi controlezi pe cei care se rătăcesc.

Oricum, faptul că unitățile încep să zburde de capul lor pe hartă, că se blochează într-un colț sau pur și simplu că trag de nebuni într-o clădire deoarece în spatele ei se află unități inamice nu te împiedică să câștigi fiecare misiune cu brio. AI-ul face o excelentă treabă din a nu face nimic. Trebuie să îi înjuri bine de mamă ca să tragă și ei în tine.

Ofițerii și resursele

Deși subtitlul are ca prim termen ofițerii, voi începe cu a povesti un pic despre resurse. Pe această cale țin să mulțumesc celor de la Codemasters și de la KDV că m-au scutit de corvoada străngerii de resurse. Nu de alta, dar ce joc de strategie este acela unde nu trebuie să trimiți pe nimeni la cules minereu, hrană sau mai știu eu ce alte resurse necesare dezvoltării? Exact, aici ai totul în bază, nu trebuie să dai bani pe terminații aia de țărani care trebuie să cultive ogoarele sau să sape în mină. Tot ce trebuie să faci este să controlezi pompa de apă de lângă primărie și să

construiești o centrală care să capteze energia solară. Și gata! Problema banilor s-a rezolvat. Un alt lucru pentru care îmi scot pălăria în fața celor de la Codemasters este faptul că poți să pleci la o bere și să lași calculatorul să facă bani până te întorci, pentru că niciodată calculatorul nu va catadicsi să îți facă o vizită în bază și să îți dea binețe.

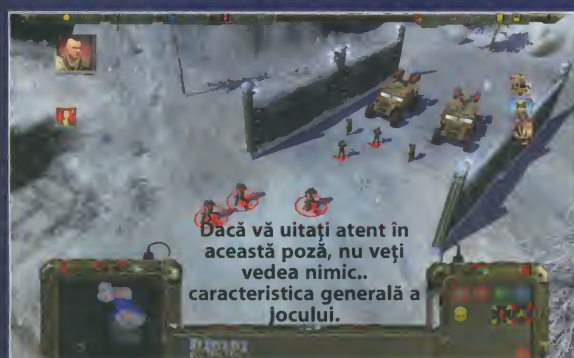
Și acum eroooooiiii... fiecare facțiune în parte beneficiază de ofițeri care cresc în nivel în funcție de câți inamici omoară, căpătând talente de care ar trebui să se bucure cei din jur. Ați zice că a avea un erou care să îi poată vindeca pe cei care au luat-o în barbă este un lucru bun. Și eu aș zice același lucru dacă nu aș ști că ar trebui să fugăresc cu mouse-ul pe ecran fiecare unitate în parte pentru a vedea care dintre ele are nevoie de ajutor. Da, trebuie făcut acest lucru deoarece în fereastra în care îți prezintă unitățile selectate nu poți da clic dreapta pentru a putea activa respectiva abilitate pe unitatea dorită. Mai ales că pleci la bătaie cu optzeci de unități, cel puțin, și poți vindeca doar una. Un element interesant, dar complet inutil într-un joc de strategie, este posibilitatea de a intra într-o perspectivă 3rd person cu fiecare erou în parte pentru a te putea plimba cu el pe hartă, poate-poate găsești ceva ascuns în iarbă. Nimic mai lipsit de sens decât acest mod de lucru, care nu te ajută la... nimic.



Dus pe apa Sâmbetei

Denumit după un veritabil înghițitor de bani, Maelstrom face exact același lucru ca și tizul său din lumea reală. Papă bani degeaba. Chiar dacă ați putea să găsiți ceva interesant în joc, este imediat umbrit de calitatea deplorabilă a jocului luat per ansamblu. Sfatul meu este să nu vă apucați de el pentru că o să regretați timpul pierdut.

■ Koniec



► Gen RTS ► Producător KDV ► Distribuitor Codemasters ► Procesor PIV 2,4 GHz
► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB
► ON-LINE www.codemasters.co.uk/maelstrom

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
3
2
7
5
1
4,3



Totem, or not totem...

Tiii... mă prinse și pe mine febra asta cu World of Warcraft. Dar eu, ca să fiu mai deștept și mai frumos și mai viteaz decât cei care mi-au făcut bucuria de a mă arunca cu capul înainte în joc, mi-am făcut un șaman. Deși această mică rubrică se cheamă jurnal, nu pot începe direct cu povestiri de prin lumea WoW, fără să fac o mică prezentare a noii profesii și a noii rase oferite Alianței.

Draenei-i sunt micii oameni verzi ai WoW-ului. Dar nu sunt nici mici, nici verzi. O rasă complet nouă, căzută din cer cu o navă extraterestră, oferă Alianței posibilitatea recrutării de șamani. Niște hândrălai cât casa și cu picioare de capră, draenei-i sunt rasa pe care Blizzard a



șamanului sunt următoarele: una pentru maximizarea puterii vrăjilor ofensive, una pentru dezvoltarea unui șaman melee și o a treia care transformă șamanul într-un healer complet.

Ținând cont că jocul devine foarte spectaculos doar când ajungi de nivel maxim, unde interacționezi cu adevărat cu restul comunității de jucători, perioada de crescut în nivel trebuie scurtată cât mai mult pentru a nu pierde timpul. Surpriza a venit în momentul în care citind, cercetând și ascultând de frații mai mari, am realizat că șamanul are șanse de succes mult mai mari mergând pe linia melee.

De ce? Pentru că șamanul este un adevărat ucigaș care are vrăji ce îmbunătățesc damage-ul armei, adaugă atacuri și, mai ales, de când cu TBC, șamanul poate folosi două arme deodată. Odată cu nivelul 40, șamanul aproape

se transformă într-un rogue, dar unul îmbrăcat în mail și care se poate vindeca fără probleme. Cu alte cuvinte șamanul se transformă într-un tanc, healer și damage dealer în același timp. Astfel, un șaman care își dezvoltă linia de melee (enhancement pe limba lor) câștigă foarte mult timp, nefiind nevoit să refacă mana după fiecare bătălie, neavând spell-urile întrerupte și câștigând un damage enorm prin folosirea talentelor de Enhancement și a dual wield-ului.

Odată ce se termină nebulia și sprintul spre 70, în momentul în care raidurile în grup devin ținta finală, șamanul poate să reseteze linia de melee și să se dezvolte pe cea de healing sau pe cea de spellcasting, depinzând foarte mult de rolul pe care îl va juca în raid.

Oricum, mai multe despre șaman în numărul viitor, când vă voi povesti despre cum să folosiți exploit-uri să ajungeți level 70 în două zile și despre cum să vă îmbrăcați în epice în doar trei ore. Neee, nu vă spun, aia e doar pentru mine!

■ koniec

introdus-o în WoW fără să fi apărut măcar o mențiune despre ea în universul Warcraft. O mișcare bună, mai ales că astfel Alliance a câștigat forțele șamanului de partea sa. Singurul minus al rasei este mount-ul, care este extraordinar de urât.

Șamanul sau ăla care omoară tot este favoritul meu. Deoarece n-am fost niciodată fanul celui care dă cu barosul, preferând calea mai grea, dar mai frumoasă a spellcaster-ului, băiatul cu totemuri a fost prima mea alegere. Având în vedere că WoW nu este un joc în care creșterea în nivel se face în grup, trebuie ca personajul ales să fie astfel jucat, echipat și configurat încât să aibă un maxim de supraviețuire, dublat de un damage cât mai mare. După cum probabil știți, fiecare personaj din WoW poate alege să se dezvolte pe baza a trei ramuri de talente. Fiecare dintre acestea oferă o experiență și o abordare a jocului total diferite. Odată cu apariția expansion-ului The Burning Crusade, aceste talent tree-uri au suferit modificări, alipind cele zece noi puncte de talent celor existente. Cele trei ramuri de talente ale



"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAR AȘA!..."

Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!

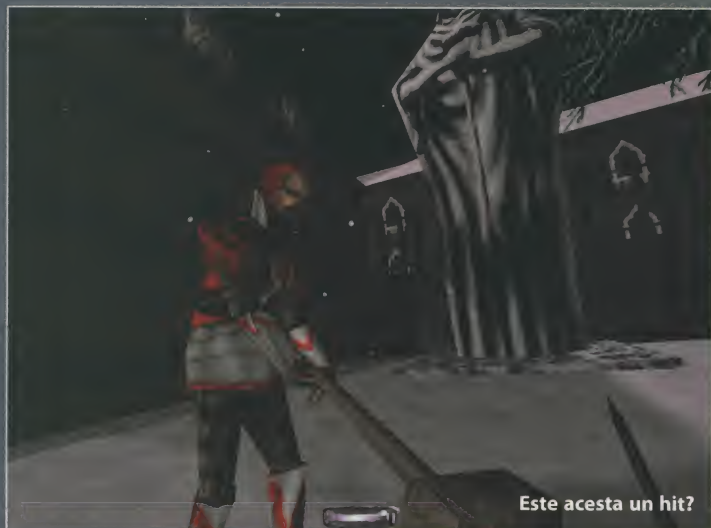
9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro



RCS & RDS - furnizor exclusiv de
internet și telefonie la CERF 2007



Calendra (Thief)

Există viață dincolo de Deadly Shadows?

Și vine nea cioLAN la mine, zicând: „Marse, nu faci tu un articol de modding despre niște fan mission-uri de Thief? Că prea am umplut rubrica asta tootot numai cu mod-uri de UT...”. Mă uit eu lung la vinetele de sub ochii lui cioLAN și îmi spun că la asemenea cearcăne epice Vladimir nu poate fi refuzat – dacă e zombie și îmi mănâncă creierul? Intimidat, mă conformez și răspund pozitiv: „Da, domnu’, de care să fie, atunci?”. „Păi, asta, Calendra’s Legacy pare să fie interesantă”. „Hm, it is rather funny...” îi răspund cu un zâmbet subțire „... nu prea le știi cu UT-ul, nu? Într-unul din filmele introductive pentru UT2003 sau 2004, nu-mi amintesc exact acum care, Malcolm alege drept teren al confruntării cu Gorge o hartă numită tocmai „Kalendra Ice Fields”... Interesantă coincidență, nu? Nicăieri nu scăpăm de UT, isn’t it?”. Așa se făcu, deci, că scriu despre un mod de Thief cu nume de hartă din Unreal Tournament, ca să nu mai fie atât de multe chestii de UT la rubrica asta. Go figure!

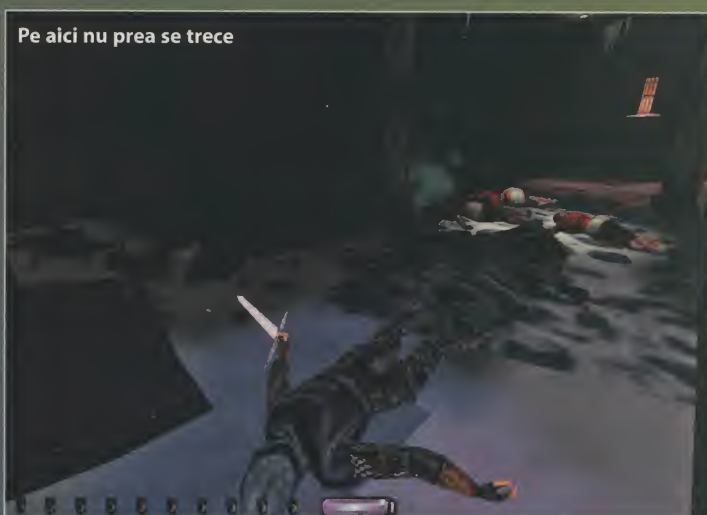
Către neumbriți

Celor care nu au jucat vreun titlu din seria Thief trebuie să le spun câteva cuvinte. Alcătuită din trei titluri – Thief: The Dark Project, Thief: The Metal Age și Thief: Deadly Shadows – primele două create de meseriașii de la Looking Glass Studios, iar al treilea de un studio al Eidos ce a cuprins o parte din grupul original de producători, seria Thief este primul exemplu adevărat de stealth adventure/FPS. Aș spune chiar că este și ultimul de până acum, deoarece amuzamente populare precum Splinter Cell & Sons nu au nici inspirația, nici completitudinea seriei Thief.

Pentru că în Thief-uri totul este extraordinar, de la story la atmosferă, de la coloana sonoră la replicile personajelor, de la dificultățile fiecărei misiuni la satisfacția oferită de secvențele animate care marchează momentele importante ale jocului. Eroul celor trei titluri Thief este Garrett, un hoț genial, al cărui cinism este întrecut numai de dorința sa de a

nu avea nici un fel de obligații sau datorii. Folosind umbra pentru a se furișa într-o lume întunecată, aflat mereu în mijlocul unor conflicte ce își au sursa prea sus pentru o ființă obișnuită, Garrett reușește aproape fără de voie să aducă echilibrul, dar și să inițieze schimbări radicale prin care modelează ciudata societate tehnico-magico-medievală în care evoluează.

Esența Thief-urilor este să nu te lași văzut, să nu fii auzit, să nu ucizi și să îți gândești fiecare pas cu mare atenție. Obiectivele misiunilor includ de cele mai multe ori furtul unor artefacte, acumularea unei anumite cantități de bunuri, spionarea unor persoane, răpirea, dispariția de dovezi sau „fabricarea” lor. Toate aceste infracțiuni se regăsesc și în misiunile create de fani, care nu sunt deloc puține, dat fiind că seria Thief și-a creat un grup numeros de pasionați, neconsolați la gândul că dispariția Looking Glass ar însemna și sfârșitul seriei Thief. Apariția Thief: Deadly Shadows a făcut prea puțin pentru succesul



comercial al seriei și de aceea, cu atât mai mult, s-a continuat cu încăpățănare lucrul la diverse moduri și misiuni create de fani.

Cele necesare

Pentru a juca un mod de Thief, îți trebuie jocul pentru care este făcută misiunea (Thief 1, Thief Gold, Thief 2 sau 3) și utilitarul Dark-loader. Acesta din urmă este foarte ușor de utilizat, mai ales că este conceput în așa fel încât să te atenționeze asupra erorilor și omisiunilor, atât din acțiunile utilizatorului, cât și dintre fișierele necesare rulării mod-urilor.

În ce privește jocurile, eu zic să nu recurgeți la warez-uri, în cazul acestei serii merită să dai fără să clipești suma de 6 euroi, cât costă pachetul Sold Out ce conține ambele jocuri, Thief: TDP și Thief: TMA. Acest pachet poate fi găsit atât prin diversele mall-uri, cât și pe site-ul www.gamestore.ro (dați o căutare cu „Thief”).

Nu doar ca exponate într-un muzeu personal al celor mai bune jocuri „evăr”, dar și pentru că altfel vă puteți alege cu câteva mesaje de eroare persistente (mai ales din cauza filmelor în format Indeo), este mai bine să aveți aceste jocuri în versiunea lor originală – sunt, practic, moca. Eu vi le recomand din adâncul biet sufletului meu de jucător incurabil.

Cisterna și moștenirea

Primul mod pe care vă invităm să-l încercați în această lună este Calendra's Cistern, creat de un anume Purah pentru Thief: The Dark Project. Al doilea este Calendra's Legacy, creat de același Purah, dar pentru al doilea Thief: The Metal Age. Cele două moduri sunt legate ca story, așa că este bine să le jucați în ordine. Asta cu atât mai mult cu cât este vizibilă evoluția „talentelor”



de Purah este dimensiunea impresionantă a acestora. De altfel, se pare că a fost una din marile ambiții ale acestui designer, de a solicita la maxim posibilitățile oferite de editorul de niveluri Dromed (folosit la construcția de misiuni de Thief), dar și calculatoarele de la vremea apariției Thief 2, pe care un astfel de nivel ar fi rulat de la foarte încet la deloc. Trebuie să recunosc faptul că Purah a avut succes: nivelurile create de el uimesc prin dimensiuni și

complexitate. În special în Calendra's Legacy, alcătuirea alambicată, îngrămădirea dezordonată a clădirilor și păienjeniișul căilor de acces sunt foarte bine întrepătrunse de rutele de patrulare ale personajelor AI, sporind farmecul și dificultatea fiecărui nivel.

Ceea ce m-a atras în mod aparte la nivelurile din seria Calendra a fost dezvoltarea po-

Una din caracteristicile nivelurilor create ca designer de nivel, de care face dovadă Purah, la trecerea de la primul mod la cel de-al doilea. Adăugați la aceasta și calitatea grafică mai bună adusă de al doilea Thief și veți înțelege de ce e bine să urmați cursul seriei Calendra în ordine cronologică – ca să treceți de la bine la mai bine...

Unul din caracteristicile nivelurilor create ca designer de nivel, de care face dovadă Purah, la trecerea de la primul mod la cel de-al doilea. Adăugați la aceasta și calitatea grafică mai bună adusă de al doilea Thief și veți înțelege de ce e bine să urmați cursul seriei Calendra în ordine cronologică – ca să treceți de la bine la mai bine...

Atac în bibliotecă



Dosul ei dosul ei dosul ei...



Prietenii lui Oase



veștii și adăugarea de noi obiective în interiorul unei misiuni, pe măsura parcurgerii acesteia. Pentru că nivelurile nu sunt mari doar pentru spectacolul de lumină, culoare și texturi customizate. Ele sunt mari și pentru că fiecare colțișor al nivelului ajunge să aibă, treptat, o anumită importanță în story. Practic, într-un astfel de nivel supradimensionat ajunge să se desfășoare o „cantitate” de epic și de acțiune care ar fi încăput în câteva misiuni Thief standard. Avantajul este că povestea se desfășoară mai natural, fără întreruperi. Dezavantaje? La puterea calculatoarelor noastre de azi, niciunul.

Atingeri mișto

Adică tușe fine, „nice touches”, acestea sunt câteva din elementele care fac din seria Calendra o reușită în rândul misiunilor Thief create de fani. Nu vorbesc aici numai despre



Nici pe aici nu se prea trece

dimensiuni – fie că este vorba despre cele ale nivelurilor sau despre varietatea de obiective ce apar pe parcurs – ci și despre alte lucruri demne de laudă. Cum ar fi, spre exemplu, incredibila voce a lui Garrett; în special în Calendra's Legacy nu-ți dai seama că vocea nu este „făcută” de Stephen Russell, cel care a împrumutat hoțului vocea sa în seria Thief originală. Ceva ce mi-a lipsit în multe misiuni create de fani, vocea ACEEA a lui Garrett, iată

că a fost reproducă formidabil în Calendra's Legacy!...

O altă tușă fină a lui Purah este faptul că folosește, încă o dată, la maxim ceea ce jocul Thief poate să ofere, și o face cu o deosebită imaginație. Nu vă pot spune foarte mult fără a da în spoiler, așa că voi pomeni frugal: poți fi văzut prin ferestre de către gărzi, obiectele aflate asupra ta pot fi utilizate pentru acțiuni speciale (revelază obiecte altfel invizibile, distrug orice undead pe anumită rază, „sting” lumina într-o incintă, se deplasează în direcția altor „obiecte”), apar elemente de magie noi, există confruntări serioase între „facțiuni” ale Al-ului (cu rezultate întâmplătoare, am reîncărcat de mai multe ori astfel de lupte și am obținut rezultate semnificativ diferite), există cel puțin o armă nouă cu proprietăți aparte (vampirism și stealth) și multe altele.

Dacă la toate acestea adăugăm și pasiunea pentru scris a lui Purah, vă dați seama că misiunile sunt bine garnisite cu texte, unele foarte interesante ca atmosferă, altele prin ghicitoriile pe care le prezintă celui care vrea să rezolve un anumit mister. De o astfel de serie de indicii sub formă de ghicitoare m-am slujit ca să intru într-un mormânt al ororilooooooooor!...

Buhuhuuuu! Da, mulți undead în seria Calendra, multă magie, artefacte interesante, poveste incitantă și întunecată, un Garrett credibil (dar căruia i se dezvoltă o latură ușor mai sensibilă), nivel de dificultate ridicat, grafică la mare înălțime (la propriu), sunet bun, texturi noi și interesante, ce mai, nu vă mai spun decât că vi-l recomand. Nu uitați să cumpărați și originalele Thief... Merită.

■ Marius Ghinea

La Ei în sufragerie



Singur, sub pod...





Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Fanatic Gamer a lansat primul tricou
Linked to the WoWrld
cu design original Andrei Fântână
disponibil doar pe www.gameshop.ro

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**



DESTROY ALL HUMANS! 2

MAKE WAR NOT LOVE

Sovietki și furonii

Anii '50, pe când americanul se temea mai tare de omuleții roșii decât de cei gri, au fost deosebit de darnici cu furonul Cryptosporidium 137. Răpirile de sudiști, halbele de ADN, grajdurile în flăcări și, într-un final, un penis nou și președinția Statelor Unite l-au convins pe omușorul gri că America este pe drept cuvânt țara tuturor posibilităților, unde culoarea pielii nu contează absolut deloc când ai un pușcoci bărbătesc în mână. Timpul a trecut mai repede decât un comunist fugărit de John Wayne și vara iubirii îl găsește pe tatuca Crypto la Casa Albă, împărțind dreptate și frăție cu constituția într-o mână și sonda anală în cealaltă. Pe orbită, călare pe nava mumă, cumplitul Orthopox visează vise de mărire și, între două sondaje de op... rămâne sondaje, experimentează de mama focului și pictează icoane științifice pe ADN uman. O atmosferă pașnică, aproape idilică după

standardul furon. Din păcate pentru pașnicii invadatori, Kremlinul, imun la ierburile destabilizatoare și la acizii imperialismului decadent, este mai lucid ca oricând. Ursul sovietic s-a trezit din hibernare și, înfometat, tânjește după ceva cărnă de furon imperialist. Cufundat în studiu, Orthopox observă prea târziu nuclearea focoasă care-i face ochi dulci prin hublourile navei. La rândul său, cufundat în desfrâu, președintele Crypto ratează la secundă întâlnirea de gradul 0 cu pistolul agentului sovietic Oranchov (agentul Orange nu era disponibil, era într-o vizită de lucru în Vietnam), un exemplu remarcabil de lucrătură rusească. [pauză de reclamă] Să fie oare acesta sfârșitul? Nici pe departe, dragi sociopați. Dacă vă închipuiți că un furon de treabă poate sta liniștit în timp ce kaghebiștii visează la iarna nucleară în plină vară a iubirii, iar hipioții se înmulțesc ca iepurii în loc să cadă ca muștele în fața

omnipotenței extraterestre, vă înșelați amarnic. Naufragiat pe o planetă unde, în ciuda oricărei logici, Ivan își dă mâna cu Rază-de-Soare într-o stârpire a consumisului imperialist și, de două ori mai nervos, ambițiosul Crypto este mai hotărât ca oricând să distrugă toți oamenii. Partea a doua.

Invazie și iubire

Să recapitulăm, deci. Mica eroare de judecată a sovieticilor – să fim serioși, când vine lupul la stână, îi trănesteși ușa în nas, nu în spate – l-a lăsat pe Crypto aproape în fundul gol (fierăria cauzatoare de moarte din DaH 1 s-a răspândit în cele patru zări și așteaptă să fie culeasă de gamerul plimbăreț), iar pe Orthopox l-a redus la nivelul de hologramă irascibilă și inadmisibil de sarcastică. Un motiv în plus ca duo-ul alian să ia la puricat pământul în căutarea iresponsabililor care i-au lăsat la mila pământurilor. „Abductionfest”-ul începe în Bay City, cartierul general al mișcării hippie, orbecăie de nebun prin cețurile Albionului, se oprește la un sushi prin Japonia și, pe final, dă în gropile „meteorice” ale Tunguskăi. Fără a pune la socoteală șuturile (și nu numai... la un momentan apare și anal probe-ul) date în fundul mișcării hippie și jocul „de-a răpîtelea” cu localnicii, cele patru orașe ne oferă de patru ori mai multă distracție decât America primului DaH.

În ciuda iubirii propovăduite de pletoșii care lenevesc la soare și evită încorporarea, sarcina lui Crypto nu este atât de simplă precum s-ar crede. Kaghebiștul nu se lasă doborât cu una cu două, iar legea e neîndurătoare cu omulețul mic și gri care bate orașul în lung și-n lat cu un tunuleț SF în mână, electrocutând în stânga și-n dreapta ca pe tarlaua lui taxi. Nici în afara Americii, în lumea civilizată, lucrurile nu stau mai bine. Agenții secreți britanici și mascații cu ochii



oblici de-abia așteaptă și ei să bumbăcească un extraterestru insolent. Ca urmare, producătorii i-au pus în brațe lui Crypto un ditamai arsenalul, care umbrește până și imaginația aiuriților care visează invazii extraterestre la OTV. Începem jocul cu firavul Zap-o-Matic, deși după ce-l „upgradăm” numai firav nu poate fi numit, urmând ca pe parcurs să descoperim o serie de arme cu efecte care mai de care mai amuzante. Nu a fost uitată nici sonda anală – n-am o obsesie, dar o să mă înțelegeți după ce o să vedeți un GI Joe fugind ca descreieratul în jurul tancului cu o chestie de un verde fosforescent înfipă în fund – și nici „lansatorul de meteoriți” promis prin interviuri.

Totuși, oricât de plăcut ar fi să electrocutezi trecătorii și să arunci meteoriți peste TAB-urile armatei, extraterestru e numai unul, iar dușmanii sunt mulți și hotărâți. Producătorii nu au ignorat aspectele mai subtile, mai puțin spectaculoase, dar absolut necesare unei invazii de succes și l-au dotat pe Crypto cu o serie de giumbușlucuri psihice menite să semene haos și deznădejde în mințile amărâților de pământeni. Astfel, avem la dispoziție toate tertipurile folosite de omuleții gri în efortul lor de a ne convinge că extraterestrii nu există și în niciun caz nu sunt gri. Controlul minții și posibilitatea de a „poseda” un trecător (lucru ce a rezolvat problema călătoriilor incognito prin oraș în lipsa farfuriei) sunt cele mai importante. Telepatia revine și ea în forță și, folosită cu cap (de fapt pe cap... de locuitor), este sursa multor hohote de râs și soluția evidentă a unor misiuni. N-ați fost niciodată curioși să aflați ce gândește securistul de peste drum?? Pun pariu că deplânge lipsa hamburgerilor din paradisul socialist...

Răpirea din Woodstock

De obicei sunt un tip modest, cu frica lui Dumnezeu și a Borgilor. Dar, căci în orice invazie de succes există un „dar”, după ce am încălecat zmeiește ozeneul din dotare, am pus laserul pe Podul Londrei și l-am transformat într-un podeț de toată rușinea, m-a cuprins un acces cumplit de megalomanie și am hotărât subit să mă citez. Deci, citat (preview DaH 2, ediția... căutați voi, mie mi-e lene): „Având de-a face cu un extraterestru și catralioane de agenți guvernamentali, este de la sine înțeles că nu vor lipsi tradiționalele arme de control al minții și, normal, momentele de maximă încordare în care vom smulge cu puterea minții joint-ul dintre dinții unui hippie și-l vom trimite la cel mai apropiat centru de recrutare (nu e chiar un feature promis de Pandemic, e un vechi vis de-al meu pe care m-am gândit că ar fi bine să-l împărtășesc

lumii).” Parcă am avut gura aurită. Una dintre misiunile secundare de care m-am împiedicat în Bay City a fost să „conving” un pletos să-și pună bocancii de duminică în picioare și M16-ul cel de toate zilele în spinare și să meargă ață la cel mai apropiat centru de recrutare. Încă un semn că eu și descreierații de la Pandemic suntem pe aceeași lungime de undă. Și acesta este doar un singur exemplu. „Mica” excursie a lui Crypto este presărată cu zeci de astfel de misiuni și puțin a lipsit să nu mor în urma unei crize de râs când a trebuit să conving o șleahtă de tineri revoluționari să lase drogurile și pacifismul și să-și ia o slujbă.

Pentru a „complica” puțin lucrurile, în peisaj își face simțită prezența Arkvoodle of the Holly Crotch, un străvechi zeu furon, capricios ca orice zeu și, pe deasupra, obsedat de sex. Fermecat de personalitatea „magnetică” a lui Arkvoodle, mi-am petrecut mare parte din timp departe de misiunile principale, propovăduindu-i cuvântul printre mulțimile însetate de credință. Unii au pus botul imediat, alții, mai sceptici, au poftit ceva zeamă de miracol sau câte-o plimbărică cu ozenelul prin oraș. Ba un amețit de rastafarian

nu s-a lăsat convins de atotputernicia sfântului Arkvoodle decât după ce am plantat dubițe pe acoperișurile tuturor blocurilor din Bay City.

O surpriză neașteptată de plăcută (știu că ne-au fost promise, dar eu nu i-am prea crezut) sunt misiunile cooperative. Dacă ai vreun prieten la fel de îndârjit ca tine (eu l-am găsit pe Kimo, care a fost mai mult decât bucuros să prăjească hipioții hăituiți de mine către laserul lui), îl poți invita liniștit să distrugă omenirea alături de tine. În split screen.

We all lived in a yellow UFO...

Troșcoleta lui Crypto apare și ea, mai fășneață ca niciodată. De fapt vă mint, este tot la fel de înceată ca și în primul DaH, dar când începe să scuie flăcări chiar nu mai contează... mor cu tancul de gât doar ca să văd spectacolul. Odată călare pe OZN, ni se deschid noi perspective. Transform orașul într-o ruină fumegândă (se poate, mi-a luat ceva timp, dar în Bay City n-a rămas piatră pe piatră) sau îmi văd de misiune? Dezintegrez





hipiotul sau ridic tancul de lângă și i-l arunc în cap? Sau mai bine îi răpesc jumătate de familie, îi arunc genele în mixer, alături de ADN-ul polițistului răpit mai devreme și obțin un bonus gras. Decizii, decizii... Feeria multiplayer-ului își face simțită prezența și în carlinga farfuriei. Un jucător ia în stăpânire tunulețul navei și elimină pasagerii nepoftiți, iar celălalt primește controalele navei, unda tractoare și Death Ray-ul. Distracția e garantată.

Invasion Central Comedy Tour

Ca să nu fiu trimis direct la balamuc, deși joacă un rol important, nu neg, violența gratuită și stivele de cadavre nu sunt nici pe departe principalele motive pentru care n-am mai stins PS2-ul de vreo două zile. Sincer să fiu, GTA-ul și gangsterismele lui m-au plictisit la culme. Umorul bolnav al celor de la Pandemic își face simțită din plin prezența și nu face compromisuri de dragul eventualilor juniori care s-ar putea trezi la cârma ozenelului. Aluziile sexuale fine, dar totuși îndrăznețe, – în definitiv sexul „la liber” e o caracteristică definitorie a filosofiei hippie și un DaH fără puțin umor pentru adulți ar fi fost searbăd – zburdă libere prin dialoguri, și, cel mai important, n-am întâlnit nici cea mai mică urmă de „corectitudine politică”. Absolut totul este luat peste picior, nimic nu scapă de limba ascuțită a lui Crypto. De cea mai mare „atenție” s-au bucurat, bineînțeles, filosofia hippie și nesfârșita gâlceavă a hipiotului cu corporațiile sataniste.



Cel mai important, DaH 2 a fost binecuvântat cu un voice acting de milioane. Cum să nu-ți cadă cu tronc un extraterestru cinic și sociopat, cu vocea lui Jack Nicholson? Eh, nu e chiar taica Jack în persoană, probabil că i-ar fi adus la săpă de lemn pe producători, dar individul care îl impersonează pe Crypto imită aproape la perfecție vocea lui Nicholson. Cum să nu urăști hipioții virtuali, cu „graiul” lor tărăgănat, îmbâcsit de fum și îmbibat de alcool? Nu mai pomenesc de ruși, care „sună” exact așa cum i-ați auzit în filmele de spionaj ale anilor '60 – '70, sau de accentul demențial al micilor jeimsbonji care bântuie prin Albion.

Destroy all Pixels

La capitolul grafică, lucrurile scârțâie puțin. Deși Cryptosporidium este modelat și animat cu mare atenție, restul indivizilor (și individelor) sunt „mai din topor” (și aici sunt darnic). Cât despre diversitate, însă, Arkvoodle să mă ierte, dar nici vorbă de așa ceva. Există doar câteva modele de oameni, care sunt folosite cam în tot jocul, ceea ce răpește mult din credibilitatea lumii virtuale în care ne învârtim. Ca un plus, am observat apariția unui engine fizic rudimentar, dar totuși puțin mai lucrat decât în primul DaH. Avem animații rag-doll, mașinile ridicate de Crypto în aer zboară și aterizează aproape realist, iar vehiculele „agățate” de unda tractoare a OZN-ului se supun legii inerției și pot fi catapultate foarte artistic într-o clădire, în apă sau în capul vreunui trecător. Texturile de pe clădiri mai au obiceiul să dispară din când în când, mai ales când le privești prin hubloul OZN-ului, dar nu destul de des cât să devină de nesuportat.

Destroy all Humans! Part Deux

Între noi fie vorba Destroy all Humans! 1 m-a uns pe sufletul meu negru ca smoala. Nu în fiecare zi ți se oferă ocazia să distrugi toți oamenii și – partea cea mai frumoasă de-abia acum urmează – avocatul tău să dea vina pe GTA în caz că ești prins fugărindu-ți colegii cu un dezintegrator atomic confecționat din aprinzătorul de aragaz și un depilator stricat. Spre dezamăgirea mea, în ciuda titlului extrem de promițător, n-am distrus toți oamenii (deși am încercat tot posibilul... sunt ca gândacii). Eh, tot răul e spre bine, am răs, am răpit, am dat foc și au mai rămas câțiva oameni și pentru Destroy All Humans! 2. E bine că au rămas, dar e și mai bine că s-au transformat în hipioți. Nu-i putem distruge în întregime nici de data aceasta (ba chiar am impresia că din când în când îi salvăm de ruși), dar acest lucru este doar un inconvenient minor. Important e că m-am distrat pe cinste. Și nu uitați, Make War not Love!

■ cioLAN

- Gen Action/Adventure
- Producător Pandemic Studios
- Distribuitor THQ
- Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- Calitate ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90





ORICE DETALIU TE POATE INSPIRA.

Timp de răspuns: 4 ms

Luminozitate: 300cd/m²

Unghiuri de vizibilitate: 170 grade

Contrast: 2000:1 (DFC)

Interfață: D-sub, DVI-D

Rezoluție: 1280x1024 (SXGA)

VIAȚA E MAI FRUMOASĂ CÂND VEZI LUCRURILE ALTFEL.



MONITOR FLATRON LCD 19" - L1900R

prin partenerii Asesoft Distribution

www.asesoftdistribution.ro



CAR KIT

O călătorie mai mult decât incitantă

În ultimii ani, și în România s-a dezvoltat foarte mult fenomenul tuning-ului auto. Au apărut și câteva ateliere mai mult sau mai puțin profesionale, în care autoturismele de serie suferă facelift-uri incredibile, atât în exterior, cât și în interior. Ce-i drept, spoiler-ele transformă un banal autoturism într-un adevărat bolid de curse... sau cel puțin asta se dorește. Foarte puțini sunt însă cei care vin cu îmbunătățiri majore la capitolul „herghelii putere”.

Pe de altă parte însă, tuning-ul interior are și el rolul său. Există proprietari de autoturisme care preferă să păstreze acel design exterior clasic, însă în momentul în care te-ai urcat în interior, brusc bătăile inimii ating cote alarmante. În orice caz, un astfel de „pimp my ride”, în cazul în care nu ți-l face cineva cadou, lasă urme serioase în conturi. Au apărut însă și soluții mai acceptabile, nu la fel de impresionante, dar care pot crea o atmosferă plăcută în autoturism într-o călătorie mai lungă. Pentru a îmbina cât mai multe funcții într-un spațiu cât mai mic, cei de la AutoCAN, au realizat câteva modele de PC auto. Ca design, nu te lasă cu gura căscată, însă ca funcționalitate este remarcabilă fapta lor. Practic, în interiorul unei carcase cu dimensiunile clasice ale unui casetofon auto obișnuit, se găsesc componente de PC. Dacă v-ați gândit la un procesor, porturi USB, hard disk sau unitate optică, sunteți pe drumul cel bun. Toate de mici dimensiuni, interconectate pe o mini placă de bază, pot funcționa ca și un PC obișnuit. Concret, modelul

ICPC010 dispune de un procesor VIA C3 ce rulează la 1 GHz, o placă de bază cu North Bridge-ul VIA CLE266, un DIMM de memorie DDR de 256 de MB, un HDD de 40 GB și chiar de o unitate optică de tip slot, cu care puteți citi DVD-uri sau chiar scrie CD-uri. Placa video încorporată nu este foarte performantă, însă pentru ceea ce trebuie să facă este suficient: VIA Unichrome cu accelerare MPEG2. Ca și în cazul unui PC clasic, și acest CarPC dispune de întreaga conectică: porturi USB, porturi PS/2, ieșire audio, placă de rețea, conector FireWire și chiar ieșire TV-Out. Ei bine, noi am folosit acest CarPC cu un Windows XP cu toate driver-

ele, playerele și codec-pack-urile instalate și a funcționat ireproșabil: indiferent că am vizionat

preț pentru conducătorul auto. În acest fel, șansele de a se abate de la drum scad simțitor.

Bine, bine, însă nu putem circula în mașină cu ditamai monitorul. Din acest motiv, s-a atașat un monitor TFT special creat pentru autoturisme. Pentru o utilizare mai plăcută, acesta este de tip touchscreen, poate afișa o rezoluție maximă de 1600 x 1200 și, cel mai important, este retractabil. Atunci când nu e nevoie de el, apăsăm un buton și acesta se retrage cuminte în locașul său din bord. Vă dați seama că nu e o operațiune foarte complexă, însă în acest fel „musafirii” nepoftiți nu îl vor vedea așa repede atunci când nu sunteți prin preajmă. Display-ul are dimensiunile de 178 x 50 x 160 mm și dispune de mai multe tipuri de intrări video, în funcție de necesitățile fiecăruia. Așadar, avem jucăria care să ne țină ocupați în călătoriile foarte lungi.

Atenție mare la șosea și să aveți combustibil cât cuprinde... bugetul.

OFERTANT: SigmaNET Computers, Telefon: 021-637.49.10
PREȚ – monitor LCD: 450 EURO (fără TVA); – unitate centrală AutoCAN: 950 EURO (fără TVA)

uri DVD- sau clipuri coda- te DivX sau Xvid, re- zultatul a fost excelent. Cel nemulțumit a fost și va fi întotdeauna șoferul. Aplicațiile multimedia îl vor face necomunicativ cu cei din jur. Ocupanții locurilor din spate însă au la dispoziție chiar și o telecomandă. Ce se poate face cu ea, vă dați seama, deoarece e ca un mouse cu peste 30 de butoane... Simpat, nu? Iar programele care au nevoie de micuța antenă GPS din dotare vor fi la mare



Asus Broadband Router WL-700gE

Întotdeauna la zi

Numărul utilizatorilor de internet crește simțitor și, odată cu acesta, al persoanelor care au înțelepciuni mai puțin ortodoxe. Sistemele de protecție sunt și ele din ce în ce mai bune și în același timp tot mai accesibile. Din acest motiv, concurența este acerbă. Unii producători încearcă să ne atragă cu prețuri tot mai scăzute, alții cu opțiuni extra. Cei de la Asus au lansat pe piață câteva modele foarte reușite și doresc să continue trend-ul. Unul dintre cele mai recente modele, WL-700gE, este un router cu HDD de 250 GB încorporat. Exceptând banalele funcții NAT, firewall sau de administrare a lățimii de bandă, cu ajutorul acestuia puteți descărca de pe internet fișiere mari sau foarte mari, fără a fi nevoie să stați cu calculatorul pornit. Se adaugă doar în download manager ce anume doriți să fie descărcat peste noapte să zicem și automat acesta trece la treabă. Asus WL-700gE poate „trage” fișiere de pe web, de pe FTP-uri sau de pe rețelele de file sharing. Având în componență patru porturi Ethernet și modulul wireless, datele astfel adunate pot fi partajate foarte simplu între calculatoarele conectate. Prezența portului USB indică faptul că acest router poate partaja o imprimantă, un



webcam sau poate copia datele de pe un pen drive doar printr-o apăsare a butonului „copy” de pe panoul său frontal. În cazul în care doriți să stocați și fotografii și să le faceți publice, albumul foto încorporat în acest router poate genera pagini HTML cu pozele și comentariile pe care le doriți să le publicați.

OFERTANT: Distribuitorii Asus România, Telefon: N/A

PREȚ: N/A

CyberSnipa Game Pad 2

Cheia succesului

Există pe piață anumite modele de tastaturi cu care pur și simplu nu poți să faci nimic... mă refer aici la cei care folosesc PC-ul mai mult pentru jocuri decât pentru a-și scrie amintirile. Așadar, unii jucătorii de FPS-uri nu își pot demonstra adevărata valoare cu o astfel de tastatură. Degetele nu stau cum trebuie, apeși pe alte taste, se mai lasă și cu dureri de mâini, ce mai, nervi și iar nervi. Pe de altă parte însă, cu această mini „tastatură” CyberSnipa poți fi un alt om, mă rog, alt jucător. Tastele sale destul de puține ca număr, frumos colorate și inteligent așezate fac joaca parcă mult mai plăcută.



CyberSnipa Game Pad 2 pune la îndemână jucătorilor doar strictul necesar de butoane: tastele de deplasare, de selectare a armeilor, de reglare a volumului sunetului etc. În total, 37 de taste ce pot fi mapate după preferințele jucătorului. Conectarea se face la portul USB, așadar nu este necesară deconectarea tastaturii clasice.

OFERTANT: Top Quality Computers, Telefon: 021-233.11.63

PREȚ: N/A

Logitech AudioStation Express

Desfătarea iPod-ului

Muzica bună și sunetul de calitate au mers întotdeauna mână în mână. Când vine vorba de iPod, aceste lucruri devin parcă și mai adevărate. Imensul succes al acestui player a făcut ca nenumărați producători să creeze noi accesorii pentru el. Totul pentru confortul utilizatorului și pentru a fi pretutindeni înconjurat de muzica preferată. În această armată de producători îi putem include și pe cei de la Logitech. „Stația audio” special creată pentru iPod-urile docking station (Mini, Nano, Video etc.) și nu numai este unul dintre cele mai interesante accesorii. Cu ajutorul ei, melodiile redade pot fi ascultate și de ceilalți colegi/prieteni din jurul vostru, indiferent unde v-ați afla.



Acest AudioStation Express poate funcționa atât alimentat la priză, cât și pe baterii, astfel că în locurile unde curentul electric este considerat un lux, voi vă puteți distra pe saturete. Controlul volumului și schimbarea melodiilor se pot face din mers, cu ajutorul unei mini telecomenzi. Când vine vorba de docking station, în momentul în care iPod-ul se află în „poziție”, automat acesta primește și surplusul de curent pentru a-și reîncărca propriul acumulator. În ceea ce privește calitatea audio, putem vorbi numai de bine. Pentru o soluție audio destul de redusă ca dimensiuni, rezultatele sunt deosebite.

OFERTANT: Ultra PRO Computers, Telefon: 031 402.22.92

PREȚ: N/A





Prestigio Digital Multimedia Recorder PMR-701

Mai multă libertate, mai multe facilități

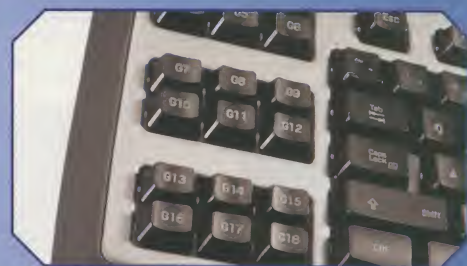
Se pare că în portofoliul multor companii încep să apară dispozitive de acest gen. Pe scurt, acest player multimedia poate să vă bine-dispună atunci când sunteți în călătorii sau excursii. Capacitatea HDD-ului intern este de 30 GB și se dovedește a fi extrem de util atunci când doriți să vizualizați fotografii sau doar să urmăriți filmul preferat. Plaja de formate de fișiere ce pot fi redare de Prestigio PMR-701 este foarte mare, începând de la fotografii în format JPG sau BMP, continuând cu melodii stocate în formatele clasice MP3 și AAC și ajungând la filme ce pot fi redare fără probleme chiar dacă sunt codate cu DivX, XviD, WMA, ASF, WMC, MPEG 1, 2, sau 4. Partea interesantă nu se încheie aici. Pentru că ne este de foarte mare ajutor ecranul său încorporat LDC de 3,5 țoli, producătorii au dotat acest player și cu un tuner FM pentru recepționarea posturilor de radio și un tuner TV, pentru televiziune. Așadar, în funcție de locația în care vă aflați, puteți să fiți la curent cu posturile locale sau naționale de TV sau radio. În anumite situații, mi se pare extrem de utilă posibilitatea de a înregistra anumite secvențe din programele recepționate. Nu se știe niciodată când vrei să revezi anumite faze dintr-un meci de fotbal de exemplu. În ceea ce privește conectica, Prestigio PMR-701 stă foarte bine. Exceptând conectorul pentru căști, mai avem la dispoziție un port USB 2.0, un conector de Video Input și unul de Video Out, pentru cazurile când doriți să urmăriți diverse materiale pe un ecran mai mare.

OFERTANT: Abis România, Telefon: 021-337.10.99

Logitech G11 Gaming Keyboard

Jocul continuă...

Una dintre cele mai potrivite tastaturi pentru gaming este oferită acum de către cei de la Logitech, într-o variantă ușor simplificată. Spre deosebire de sora ei mai mare, modelul G15, G11 nu mai are în componență acel display pe care pot fi afișate diferite informații legate atât de starea PC-ului, cât și de datele obținute în jocuri. Acest model pune la bătaie aceeași platformă destul de reușită, cu taste foarte silențioase, ce pot fi iluminate independent pentru a spori viteza de reacție. Nivelul iluminării poate fi reglat în trei trepte și se aplică atât la tastele de bază, cât și la cele programabile. Tastele „G” pot fi programate în așa fel încât la o simplă apăsare a uneia dintre ele să se



execute o serie întreagă de acțiuni. În imediata vecinătate se află butonul macro, mult îndrăgit de mine deoarece prin simpla apăsare a acestuia se pot asigura diverse acțiuni chiar și în timpul jocurilor.

OFERTANT: Logitech România, Telefon: 021-337.10.99
PREȚ: 1.200.000 lei



Hercules Webcam Dualpix HD

Comunicare perfectă

Majoritatea webcam-urilor existente pot captura imagini la rezoluții VGA, o calitate acceptabilă, însă nu întotdeauna suficientă. Modelul de vârf al celor de la Hercules este capabil de mai mult decât atât. Senzorul său de 1,3 megapixeli are posibilitatea de a oferi imagini mult mai clare și la dimensiuni mai mari. Acest lucru îi permite webcam-ului să atingă un zoom digital maxim de 3x, iar calitatea imaginii să fie încă foarte bună. Deși încă nu se pune problema de imagini HD, prin interpolare se pot realiza și fotografii de până la 5 megapixeli. Comunicarea audio-video este esențială, iar din acest motiv camera este achiziționată împreună cu o mini cască și microfon.

OFERTANT: UM Soft Romania, Telefon: 021-337.10.99
PREȚ: 1.200.000 lei



CyberSnipa LAN Bag

Pregătit de acțiune?

În viziunea celor de la CyberSnipa, așa ar trebui să arate o piesă de echipament pentru iubitorii de LAN Party-uri și nu numai. Cu o astfel de geantă putem să transportăm întreaga colecție de periferice ale PC-ului fără a le pune „viața” în pericol. Materialele ce intră în construcția acestui rucsac de gaming sunt de calitate, se pun la dispoziție compartimente ușor „întărite” pentru device-uri mai sensibile, iar buzunărelele pot fi extrem de utile mai ales pentru accesoriile din interior, care pot fi așezate frumos și în ordine. Este interesant compartimentul extensibil special destinat tastaturii. De obicei, o tastatură are dimensiuni ceva mai mari, așa că transportul ei poate da bătăi de cap, dar nu și în cazul nostru.

OFERTANT: TOP Quality Computers, Telefon: 021-233.11.63
PREȚ: N/A



D-Link DIR-655

Susținătorul broadband-urilor

Noul D-Link Xtreme N Gigabit Router deschide o nouă filă în istoria router-elor wireless. Spre deosebire de modelele clasice, dispune de 802.11n, noul standard pentru transmisia datelor fără fir. Acesta le permite utilizatorilor „mobili” să atingă viteze de transfer de până la 300 Mbps. Teoretic, aceste valori sunt undeva mai jos, însă sunt cu mult mai bune decât cele obținute pe echipamentele 802.11b sau 802.11g. Un alt avantaj al acestui router wireless este și raza de acțiune mult îmbunătățită. Fiind echipat cu trei antene externe, suprafața de acoperire crește de 4-5 ori. Dacă sună extraordinar la acest capitol, în ceea ce privește conexiunile pe fir, lucrurile stau chiar și mai bine. D-Link DIR-655 pune la dispoziția utilizatorilor patru porturi Gigabit pentru trans-

fer de date de foarte mare viteză. Fiecare port este compatibil 10/100/1000 Mbps și datorită managementului intern toți utilizatorii se pot bucura de o conexiune stabilă și fără lag. Nici software-ul de management nu a rămas neatins. S-au adus foarte multe îmbunătățiri în ceea ce privește tehnologia QoS, securitatea conexiunilor prin implementarea unor noi standarde de criptare a transferurilor de date. Îmbunătățiri multiple s-au adus și pe partea de firewall, D-Link DIR-655 având la îndemână instrumente noi de detecție și prevenire a potențialelor atacuri din exterior.

OFERTANT: Partenerii D-Link, Telefon: N/A
PREȚ: 140 EURO (fără TVA)

■ BogdanS



Trekstor VibeZ

Trekstor este o prezență plină de prospețime în redacția noastră, iar asta nu doar prin faptul că playerul audio digital portabil VibeZ este primul produs al acestei firme pe care îl putem pipăi cu urechile noastre cercetătoare. Pur și simplu, designul lui Trekstor VibeZ te cheamă să-l privești cu nesat, apoi să-l iei în palmă și să începi să învârti fără oprire imensa roțiță cauciucată de scroll. Însă, în spatele designului futurist ce te duce cu gândul la un set de ochelari de scufundare pentru piticii de grădină ai caracatițelor, se află un player audio serios, deosebit de altele și printr-o foarte bună dotare sub aspectul software-ului de configurare a playlist-urilor. Acesta poate să creeze automat playlist-uri în funcție de



comportamentul tău ca ascultător, chiar și sub forma unor simple pseudo-mixuri de DJ cu opțiuni de crossfade între piese. Trekstor VibeZ dispune de un HDD de 12 GB, iar în ceea ce privește calitatea audio se ridică aproape la înălțimea oricărui iPod sau iRiver, ajutat fiind și de calitatea peste medie a setului de căști Sennheiser inclus. Apreciez faptul că bateria reîncărcabilă Li Ion a acestui player poate fi ușor înlocuită de utilizator, prilej cu care se poate instala și un card opțional de radio FM, neinclus în pachet. Microfonul încorporat permite folosirea VibeZ ca reportofon. În concluzie Trekstor VibeZ excelează ca alternativă pentru cei plictisiți de clasicii portabilității audio și o face cu stil.

OFERTANT: Skin, Telefon: 021-316.82.00
PREȚ: 148 EURO (fără TVA)

■ Marius Ghinea



- #1 Logitech **MX Revolution**
- #2 Logitech **G7**
- #3 Microsoft **Habu**
- #4 Logitech **G3**
- #5 Logitech **MX400**
- #6 Genius **Ergo 525**

- #7 Acrox **Laser Tracer**
- #8 CyberSnipa **IntelliScope**
- #9 Microsoft **Wireless Optical Mouse 2000**
- #10 Genius **Traveler 505**
- #11 Labtec **Wireless Optical Mouse 800**
- #12 BenQ **S700**

... și mouse-urile joacă pe masă!

Noua generație de „rozătoare” cu care suntem nevoiți să ne confruntăm în această perioadă s-a dezvoltat mai mult decât ne-am așteptat. Apariția noii tehnologii laser, ce a fost rapid îmbrățișată de către acestea, le-a adus avantaje majore în special la secțiunea aderență. Pur și simplu funcționează fără probleme fie că e vorba de plastic, metal, sticlă sau materiale textile. Evident, acesta este un lucru extraordinar, mai ales că versiunile precedente motorizate cu engine optic dădeau rateuri când venea vorba de materialele mai „speciale”. Momentan, există o gamă foarte variată și de mouse pad-uri realizate din materiale din ce în ce mai variate. Aici nu mă refer neapărat la pad-urile clasice, care se cumpără la kilogram, acoperite cu diverse materiale plastificate sau bucăți de pânză sintetică și cu poze frumos desenate, ci la acele mouse pad-uri profesionale, realizate de firme care au investit mulți bani în cercetarea lor. Nu vreau să fiu absurd, nu oricine are nevoie de un astfel de pad, care poate costa chiar câteva

zeci de euro, mă refer la acel segment de jucători „profesioniști” care trăiesc pentru frag-uri și scoruri amețitoare. În strânsă legătură cu acestea, mouse-urile în sine dau tot ce e mai bun din ele numai dacă „zburdă” pe astfel de suprafețe. De altfel, se observă aportul acestora la competițiile gameristice în care jucătorii cu pretenții vin de acasă cu arsenalul propriu. De ce se întâmplă acest lucru? Simplu, un jucător trebuie să fie extrem rapid în mișcări și deosebit de precis, iar la un mouse obișnuit aceste lucruri nu sunt chiar cele mai tari puncte. Din acest motiv, tehnologia laser a fost încorporată în mouse-urile de gaming și nu numai. În funcție de genul de joc sau modul de lucru, anumite mouse-uri permit ajustarea automată sau manuală a rezoluției respectivului senzor. De exemplu, într-un shooter ai nevoie de un timp de reacție foarte mic și o precizie mult îmbunătățită și atunci se cresc acele valori. Pe de altă parte însă, într-un joc de strategie aceste lucruri nu mai sunt chiar atât importante și nu e necesar ca la cea mai mică

schimbare a poziției mouse-ului cursorul acestuia să țopăie rapid dintr-un colț în altul.

În ceea ce privește testarea de față, trebuie să fac anumite precizări. Mouse-urile au fost evaluate în aceleași condiții, de către aceeași persoană și aproximativ pe același fond muzical. Evaluările au fost realizate în două moduri, în aplicații office și Call of Duty 2. În acest sens, în fiecare aplicație toate mouse-urile au „rulat” pe pad-uri cu suprafețe diferite: pânză, plastic, sticlă, metal. Notele astfel obținute au avut o pondere de 65 de procente din nota finală. Restul punctelor au fost împărțite între nota de dotare cu 20 de procente, nota obținută la capitoul ergonomie cu 10 procente și ultimele 5 % au fost acordate în funcție de documentația ce a însoțit fiecare mouse. Un sfat în ceea ce privește alegerea unui mouse de gaming: să Țineți cont neapărat de ergonomie, de modul cum vă stă în palmă, de numărul de butoane ce pot fi personalizate și folosite în cadrul unor aplicații.

■ Bogdan S

#1 Logitech MX Revolution – LEVEL TNT 94 %

Din punctul meu de vedere, acest gen de mouse are toate elementele pe care un astfel de device ar trebui să le pună la dispoziția utilizatorului. Nefiind un mouse destinat în totalitate segmentului de gaming, anumite funcții ale acestuia pot fi de un real folos chiar și celor care lucrează și în alte aplicații mai puțin electrizante în comparație cu jocurile. MX Revolution dispune de una dintre cele mai performante tehnologii din domeniu. Un mic neajuns ar fi valoarea destul de redusă în ceea ce privește DPI-ul. Pe de altă parte, ergonomia acestuia este de nota 10.



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 800
Insertii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 9,41, Ofertant: ProCA România / Ultra PRO Computers, Preț: 360 Lei



#2 Logitech G7



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Insertii de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 9,29, Ofertant: ProCA România /
Ultra PRO Computers, Preț: 367 Lei

#3 Microsoft Habu



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Insertii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,74, Ofertant:
UltraPRO Computers, Preț: 224 Lei

#4 Logitech G3



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Insertii de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 8,68, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 234 Lei

#5 Logitech MX400



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Insertii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,67, Ofertant: ProCA România /
Ultra PRO Computers, Preț: 152 Lei

6 Genius Ergo 525



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 2000
Insertii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,58, Ofertant: ProCA România /
Ultra PRO Computers, Preț: 93 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6
Producător	Logitech	Logitech	Microsoft	Logitech	Logitech	Genius
Model	MX Revolution	G7	Habu	G3	MX400	Ergo 525
Ofertant	ProCA Romania / Ultra PRO Computers	ProCA / Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	ProCA / Ultra PRO Computers	ProCA / Ultra PRO Computers
Telefon	021-3238200 / 031-4022282	021-3238200 / 031-4022282	031-4022282	031-4022282	021-3238200 / 031-4022282	021-3238200 / 031-4022282
Preț (Lei)	360	367	224	234	152	93
DOTARE						
Tip	Wireless	Wireless	Normal	Normal	Normal	Normal
Tehnologie	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Adaptor USB	NU	nu	NU	nu	DA	DA
Număr Butoane	8	8	7	6	5	8
DPI	800	2000	2000	2000	2000	2000
Sensitivitate Ajustabilă	DA	DA	DA	DA	NU	DA
Lungimea Cablului	N/A	N/A	200	200	180	180
Acumulatori Inclusi	DA	DA	NU	NU	NU	NU
Încărcător Incluz	DA	DA	NU	NU	NU	NU
Insertii de Cauciuc	DA	NU	DA	NU	DA	DA
EVALUARE						
Pad de pânză în desktop	10	10	9	10	10	10
Pad de pânză în jocuri	10	10	8	10	10	10
Pad de plastic (optic) în desktop	10	10	10	10	10	9
Pad de plastic (optic) în jocuri	9	10	10	10	10	9
Pad de IceMat (sticlă) în desktop	10	10	9	9	9	8
Pad de IceMat (sticlă) în jocuri	9	10	9	9	9	8
Pad Steel (metal) 4S în desktop	10	9	10	9	9	9
Pad Steel 4S (metal) în jocuri	10	8	10	8	8	9
Pad X-Ray Thunder 9 în desktop	10	10	9	10	10	10
Pad X-Ray Thunder 9 în jocuri	10	9	9	9	9	8
Pad Razor eXactMat X Speed în desktop	10	10	9	10	10	8
Pad Razor eXactMat X Speed în jocuri	10	10	9	10	10	8
NOTE OBTINUTE						
Notă Scroll	10	9	9	8	7	8
Notă Ergonomie	10	9	8	7	7	8
Notă Design	10	9	9	8	9	9
Notă Documentație	8	8	7	8	8	7
Notă Dotare	8.07	8.52	7.68	6.84	6.55	8.22
Notă Ergonomie	10	9	8.4	7.4	7.8	8.4
Notă Performanță	9.83	9.67	9.25	9.5	9.5	8.83
NOTA LEVEL	9.41	9.29	8.74	8.68	8.67	8.58

#7 Acrox Laser Tracer



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 1600
Insertii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,32, Ofertant: Aline Distribution Grup,
Preț: N/A

#8 CyberSnipa IntelliScope



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 2400
Insertii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 7,61,
Ofertant: Top Quality Computers , Preț: N/A

#9 Microsoft Wireless Optical Mouse 2000



Specificații:

Tehnologie: Optic
DPI: 1000
Insertii de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 7,57,
Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 84 Lei

#10 Genius Traveler 505



Specificații:

Tehnologie: Laser
DPI: 1600
Insertii de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 7,21, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 63 Lei

#11 Labtec Wireless Optical Mouse 800



Specificații:

Tehnologie: Optic
DPI: 800
Insertii de cauciuc: DA
Nota LEVEL: 6,68, Ofertant: ProCA România, Preț: 65 Lei

#12 Benq S700



Specificații:

Tehnologie: Optic
DPI: 1000
Insertii de cauciuc: NU
Nota LEVEL: 4,41, Ofertant: Partenerii BenQ, Preț: N/A

LOC	7	8	9	10	11	12
Producător	Acrox	CyberSnipa	Microsoft	Genius	Labtec	Benq
Model	Laser Tracer	IntelliScope	Wireless Optical Mouse 2000	Traveler 505	Wireless Optical Mouse 800	S700
Ofertant	Aline Distribution Grup	Top Quality Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	ProCA România	Partenerii Benq
Telefon	021-3175656	021-2331163	031-4022282	031-4022282	021-3238200	N/A
Preț (Lei)	N/A	N/A	84	63	65	N/A
DOTARE						
Tip	Wireless	Normal	Wireless	Normal	Wireless	Wireless
Tehnologie	Laser	Laser	Optic	Laser	Optic	Optic
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Adaptor USB	DA	NU	NU	DA	DA	NU
Număr Butoane	6	6	3	3	5	3
DPI	1600	2400	1000	1600	800	1000
Sensitivitate Ajustabilă	DA	NU	NU	DA	NU	NU
Lungimea Cablului	N/A	180	N/A	170	N/A	N/A
Acumulatori Inclusi	DA	NU	NU	NU	DA	DA
Încărcător Inclus	DA	NU	NU	NU	NU	NU
Insertii de Cauciuc	DA	DA	NU	NU	DA	NU
EVALUARE						
Pad de pânză în desktop	9	9	10	9	10	7
Pad de pânză în jocuri	9	9	10	8	9	7
Pad de plastic (optic) în desktop	9	10	10	9	10	8
Pad de plastic (optic) în jocuri	9	10	9	8	9	7
Pad de IceMat (sticlă) în desktop	8	3	10	3	5	4
Pad de IceMat (sticlă) în jocuri	8	2	9	2	4	4
Pad Steel (metal) 45 în desktop	8	7	9	8	8	2
Pad Steel 45 (metal) în jocuri	8	7	9	8	8	2
Pad X-Ray Thunder 9 în desktop	9	10	10	9	9	2
Pad X-Ray Thunder 9 în jocuri	9	10	9	9	8	2
Pad Razor eXactMat X Speed în desktop	7	6	5	8	3	2
Pad Razor eXactMat X Speed în jocuri	6	6	3	8	2	2
NOTE OBTINUTE						
Notă Scroll	8	8	8	9	5	5
Notă Ergonomie	9	9	7	7	6	5
Notă Design	10	9	8	8	8	7
Notă Documentație	7	7	7	7	6	7
Notă Dotare	8.61	7.68	4.50	6.50	5.45	4.15
Notă Ergonomie	9.4	9	7.4	7.4	6.8	5.8
Notă Performanță	8.17	7.42	8.58	7.42	7.08	4.08
NOTA LEVEL	8.32	7.61	7.57	7.21	6.68	4.41

Sony Ericsson W880i

După cum era de așteptat, la început de an, foarte multe companii lansează pe piață produse noi sau versiuni mult îmbunătățite ale celor deja existente. Nici cei de la Sony Ericsson nu fac notă discordantă, așa că îi adaugă un nou membru seriei de telefoane mobile „walkman”. La prima vedere, modelul W880i dispune doar de un ușor facelift, însă în momentul în care l-ai înclinat puțin, este imposibil să nu-i remarci dimensiunile incredibile pe care le are. W880i are un „șasiu” foarte-foarte subțire. Forma slim a acestuia îi dă o notă de eleganță. Fiind atât de subțire, automat creează impresia că ar fi și foarte

ușor. Nimic mai adevărat. La cele 70 de grame, pare a fi confundat foarte ușor cu o jucărie, o jucărie foarte elegantă și performantă. Cei obișnuiți cu

camerele foto de pe telefoane pot fi destul de încântați de rezultatele obținute cu camera de 2 megapixeli disponibilă la acest W880i. Un alt lucru care îl face deosebit este forma tastelor. Construite dintr-un aliaj metalic, aceste butonașe extrem de fine nu cred că vor fi chiar pe gustul oricui. Doar cei sau, mai degrabă, cele cu degetele foarte finuțe vor lucra mult mai rapid cu ele. În ciuda acestui mic inconvenient, Sony Ericsson W880i este un telefon extraordinar de deștept. La fel ca și la frații săi din aceeași serie, rolul de MP3 player este la mare preț. În acest sens, telefonul se achiziționează cu un card de memorie Memory Stick Micro

Specificații Sony Ericsson W880i

Rețea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, HSCSD, 3G, Bluetooth, USB 2.0
Dimensiuni:	103 x 46 x 9 mm
Greutate:	71 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Camăra foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
Suport Java:	DA
FM Radio inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Po 950 mAh
Stand-by:	până la 425 de ore
Talk time:	maximum 6 ore

(M2) cu o capacitate de 1 GB, o pereche de căști extraordinare și, cel mai important, se integrează cu versiunea 2.0 a aplicației Walkman.

Motorola RIZR Z8

Și-au cam făcut de cap cei de la Motorola cu această serie RAZR. Au câștigat cote de piață serioase și se pare că planurile lor nu se opresc aici. Noul model RIZR Z8 ce se pregătește să apară în magazine cât de curând vine cu un aer ușor tineresc. Dacă până acum această serie se caracteriza mai mult prin eleganță și sobrietate, se pare că a sosit momentul „nebuniilor” cu un model ce se pretează mai mult adolescenților. Pentru că aceștia sunt mai tot timpul înconjurați de acțiune, ar fi fost puțin ciudat dacă telefonul nu ar fi ținut pasul cu ei. Așadar, acest Z8 dispune chiar de un procesor multimedia

Ti2420 și de un sistem de operare Symbian. În acest fel, numărul aplicațiilor multimedia ce se pot perinda prin acest telefon crește simțitor. Motorola RIZR Z8 dispune de o memorie internă de 90 MB, însă poate fi foarte ușor extinsă cu ajutorul celebrelor carduri de memorie microSD.



Dimensiuni: 109 x 50 x 15mm
Greutate: 112 g
Display: TFT – 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Camăra foto: 2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1030 mAh
Stand-by: până la 380 de ore
Talk time: maximum 5 ore



Nokia N76

Compania Nokia a pregătit pentru acest început de an o nouă colecție de terminale mobile. Printre acestea, cel „roșu” aprins mi-a atras atenția cel mai mult. Deși cred că există o oarecare asemănare între el și alt terminal realizat sub alt brand, această culoare cu siguranță poate atrage atenția în orice împrejurare. Nu are alte noutăți extraordinare, însă dispune de aproape aceleași caracteristici pe care le au majoritatea telefoanelor recent lansate: cameră foto de 2 megapixeli, slot pentru card de memorie, care de cele mai multe ori este de tip

microSD, ecran TFT cu 16 milioane de culori, sunete polifonice pe 64 de canale, suport pentru diverse teme, Bluetooth și USB 2.0. Mai are o funcție de radio FM, video call, editor de fotografii și sistem de operare Symbian.

Dimensiuni: 106 x 52 x 14 mm
Greutate: 115 g
Display: TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 700 mAh
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maximum 3 ore



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază: ASUS chipset I945P Socket 775
Procesor: Intel® Core™ 2 Duo E6300
Memorie: 1 GB DDR 2
HDD: 250 GB
Unitate optică: DVD RW
Placă video: ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet: onboard
Placă de rețea: onboard
Carcasă: ATX 400W card reader

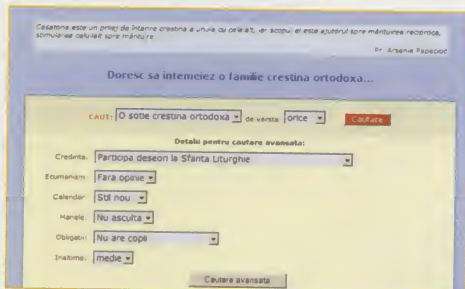
Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



Matrimoniale creștine

Poate un pic cam deplasat având în vedere că unii oameni de acolo poate chiar au probleme, dar mult prea amuzant ca să nu îl vadă toată lumea. Un site care vă ajută să vă căutați consoarta sau consortul după considerente religioase, sex și afinitate la manele. Da, site-ul este unul românesc. Mult noroc!

www.cetatea-crestina.org/familia/



Fete fără număr!

Te gândești la un nou look, dar nu știi cum ți-ar sta mai bine? Nicio problemă, soluția ta este chiar aici. Monoface este un loc în care o bază de date destul de sănătoasă te lasă să te joci cu fețele oamenilor, obținând efecte cât se poate de adverse. Sau nu așa le zice... cred că trebuia spus amuzante.

www.mono-1.com/monoface/main.html



Lumea văzută de sus

84 sau 94 de țări. Nu mai țin minte numărul exact, dar oricum este impresionant. Ești curios să vezi ce ai putea vizita interesant în fiecare dintre ele, dacă vei ajunge vreodată acolo? Ei bine, un individ pe nume Yann Arthus Bertrand a realizat o colecție impresionantă de imagini aeriene de aproape peste tot. Și după cum ai ghicit, nu este nimic despre România, dar sunt multe despre Kazahstan, Kirdistan și alte țări înfloritoare.

www.yannarthusbertrand.com/yann2/affichage.php?



Casino Royale

Dacă ați urmărit ultimele filme cu James Bond și v-au dezamăgit, Casino Royale o să vă placă. James Bond nu numai că revine la ceea ce a fost altădată, dar o face cu stil, arătându-ne că agentul 007 nu trebuie să fie neapărat un pui de Superman pentru a trece peste obstacole. Adio gadget-uri sofisticate, mașini invizibile și lansatoare de rachete desprinse din filme SF. Pierce Brosnan a făcut tot posibilul să se implice în cele mai periculoase și mai explozive situații posibile, interpretând rolul unui agent cu sânge rece, calculat, șarmant la nevoie și periculos ca un șarpe cu clopoței în călduri. Nu a existat un film Bond în care să nu arunce în aer câte o țară întreagă pentru a recupera cine știe ce microcip. Filmele în care a interpretat rolul lui Bond, GodenEye și Die Another Day, au transformat seria într-un bălci cu zeci de musculoși de partea cealaltă a baricadei, care încearcă să-l curețe pe superspionul nostru de serviciu cu tancuri, avioane de vânătoare și elicoptere de asalt. Casino Royale a abordat situația total diferită, rolul lui James Bond fiind interpretat acum de Daniel Craig. Noul Bond nu mai este invincibil, iar violența cu care se confruntă zilnic îl transformă adesea într-un om vulnerabil. Practic, privind în urmă, acțiunea nu mai este urmărită de la distanță, ci chiar din perspectiva eroului a cărui viață este mereu pe muchie de cuțit.

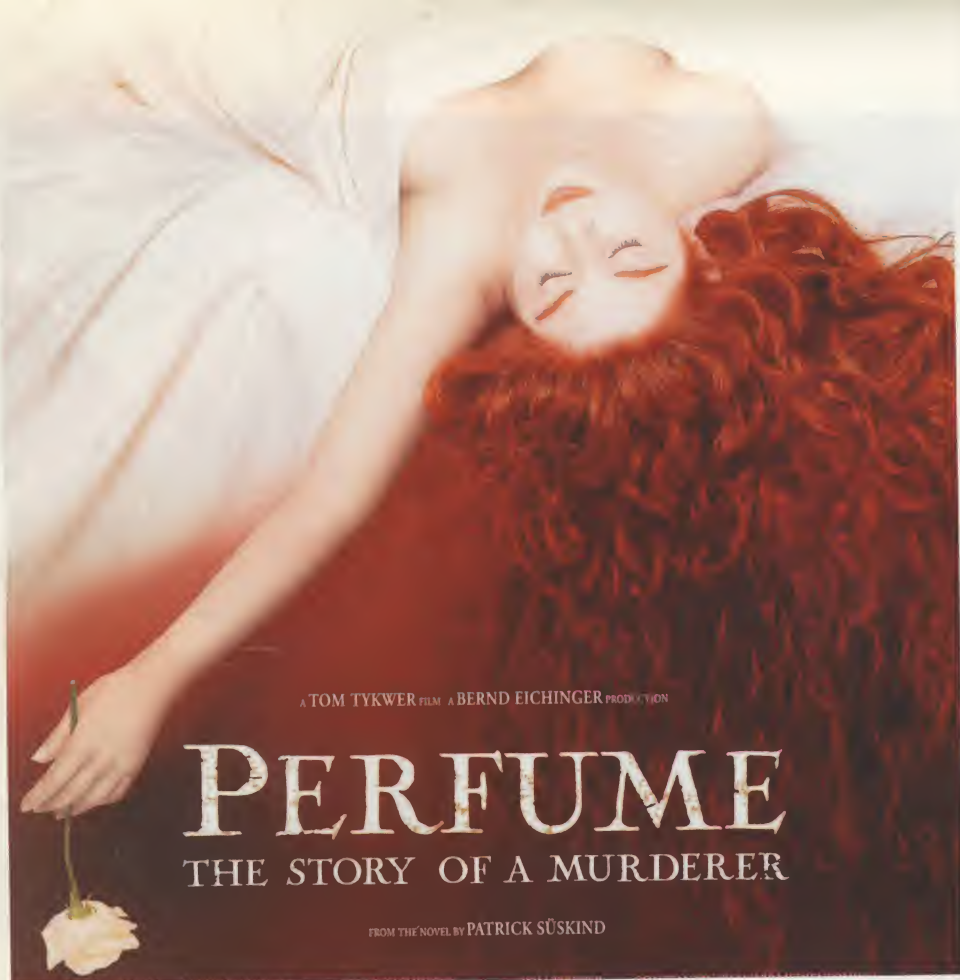
Acțiunea din Casino Royale îl pune pe urmele unui bancher pe care teroriștii îl folosesc pentru a spăla și a avea acces de oriunde din lume la banii ce le finanțează



mârșăviile, punctul de reper al filmului fiind un joc de pocher a cărui miză îl pune pe Bond față în față cu maleficul diletant. Practic, întreaga acțiune



orbitează în jurul jocului, legendarul spion lăsând de această dată armele de asalt deoparte pentru a-și folosi inteligența într-un joc de cărți pe viață și pe moarte. Mai puțină fantezie și mai mult realism. Combinația a făcut din Casino Royale un „James Bond” demn de urmărit cu sufletul la gură, realizarea cinematică de excepție și talentul marcând triumful lui Daniel Craig, care ne oferă un erou conștient de faptul că trebuie să se desprindă moral de violența ce-l înconjoară, transformând filmul într-un veritabil conflict emoțional. 007 a renăscut.



PERFUME

THE STORY OF A MURDERER

A TOM TYKWER FILM A BERND EICHINGER PRODUCTION

FROM THE NOVEL BY PATRICK SÜSKIND

Precizez cât se poate de clar încă de la început că Perfume este un film cu rating R. Aceasta înseamnă că include un comportament aberant ce implică nuditate, violență extremă și imagini șocante. Cu alte cuvinte, în niciun caz nu este vorba despre un film pentru copii. Pe de altă parte, Perfume: The Story of a Murderer este ecranizarea unei cărți celebre a lui Patrick Süskind, Perfume, a cărei calitate este de necontestat. În ceea ce privește filmul, lucrurile nu stau neapărat așa. Misiunea regizorului Tom Tykwer a fost una foarte grea, dar mult mai ușoară decât a scriitorului. Mi se pare extrem de dificil să redai cu acuratețe personalitatea unui om cu un simț al mirosului exagerat, capabil să simtă milioane de nuanțe și de forme pe care mirosurile le pot avea. La fel, este și mai greu să prezici cum va influența acest lucru acțiunile viitoare ale unui asemenea individ. Cartea este un manual de introspecție care se concentrează mult mai mult pe trăirile interioare decât pe scene de violență și imagini șocante. Filmul, condiționat poate de componenta sa vizuală, se concentrează în special pe elementul șocant, ceea ce se reflectă negativ asupra genialului ideii care

stă în spatele cărții. Oricum, cum ar fi să aveți posibilitatea să simțiți toate mirosurile din lume? Cum ar fi să fiți posedați de unele dintre ele, care de fapt sunt mirosurile anumitor femei? Ce ați face dacă ați deveni dependenți de aceste mirosuri și ați dori să le conservați? Perfume este povestea unui asemenea individ care, pe lângă obsesia de a conserva mirosul de femeie, devine și obsedat de a crea cel mai puternic parfum din lume. Un parfum capabil să subjuge, care dă putere și care te pune în poziția de a cuceri lumea. Dar care este prețul unui asemenea creații? Filmul încearcă să strecoare subtilitatea cărții în scenariu, însă până la urmă imaginea finală a filmului nu are nimic de-a face cu concluzia cărții. Motiv pentru care naratorul, John Hurt, încearcă să o strecoare în mod artificial. Din păcate, este doar o frază fără legătură cu filmul. Este încă un exemplu de ecranizare fără prea mare succes a unei cărți. Scenariștii pur și simplu s-au pierdut în senzațional și au neglijat complet componenta psihologică. Totuși, este un film care m-a marcat pentru o perioadă lungă de timp, așa că dacă aveți nervii tari, să nu ezitați să-l vedeți.

■ Locke



Barbie Fairytale - Magic of the Rainbow

Magia curcubeului

An: 2007

Regia: N/A

Gen: Animație

Distribuție: N/A

Support: DVD

Un produs: Universal Pictures



Fierce People

Oameni și secrete

An: 2005

Regia: Griffin Dunne

Gen: Dramă

Distribuție: Diane Lane, Donald Sutherland, Chris Evans, Kristen Stewart

Support: DVD

Un produs: NEW FILMS



The Holiday

Vacanța

An: 2006

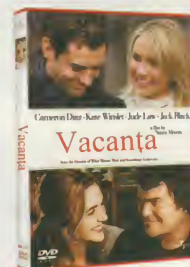
Regia: Nancy Meyers

Gen: Comedie, Romantic

Distribuție: Cameron Diaz, Kate Winslet, Jude Law, Jack Black, Eli Wallach, Edward Burns, Rufus Sewell

Support: DVD

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Ryna

An: 2005

Regia: Ruxandra Zenide

Gen: Dramă

Distribuție: Dorothea Petre, Valentin Popescu, Nicolae Praidă, Matthieu Roze, Aura Calarazu

Support: DVD

Un produs: STRADA FILM



Something New

Urmează-ți inima

An: 2006

Regia: Sanaa Hamri

Gen: Comedie, Romantic

Distribuție: Sanaa Lathan, Simon Baker, Mike Epps, Donald Faison, Blair Underwood, Alfre Woodard

Support: DVD

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.

Telefon: 021-408.30.40



Să chem o salvare?

Imagine trimisă de Bende István.



Probleme la linia de asamblare.

Imagine primită de la Vik C.



Oare are cas' în el, că la capace nu ajung?

Imagine trimisă de Theo Sarbu.



Pfaaaiiii, cât de aproape a fost. Imagine trimisă de Heckthor.



Cine nu-i gata, îl iau cu lopata.

Imagine primită de la Dr. Mike.



Cu adevărat full-option. Imagine trimisă de Dochia Bogdan.



Pentru asta merită premiul fair-play pentru întreaga carieră.

Imagine primită de la Anxius.

Câștigătorul din acest număr este Heckthor.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele
20 de pachete de trial de 14 zile
pentru World of Warcraft

Cine va fi distribuitorul lui The Lord of the Rings
Online: Shadows of Angmar în Europa?

- a. Codemasters
- b. Midway
- c. Vivendi



Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar din
secțiunea Special a acestui număr al revistei.

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Judet

Telefon

e-mail

Câștigătorii lunii februarie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul FarCry a fost câștigat de Stoian Steluța din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile au fost câștigate de către următorii participanți: Popa-Drăguș Cezar din Sebeș, Ionescu Cristian-Sorin din București, Ciobica Elena-Dominique din Pașcani, Rebega Adrian Ioan din Cristian, Năstasie Cosmin din Drobeta Turnu-Severin, Calapancea Vlad Ștefan din Râmnicu Vâlcea, Cojocariu Bogdan Theodor din Botoșani, Boghean Mugurel Gabriel din Pravăț, Gheorghe Ionuț-Marian din București, Ciobanu Iulian din București, Stîngă Gabriela din Boldești-Soare, Palcău Gheorghe Cristian din Ploiești, Gherase Laurențiu din Timișoara, Bălaș Teodor-Dan din Luduș, Bălan Adrian din Cluj-Napoca, Sandu Eduard din Pitești, Popa Ioan Florin din Arad, Pavel Ioan-Cristian din Târgu Mureș, Dragomis Sorin Mihai din Brăila și Gruș Cătălin din Timișoara.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul UFO:Afterlight a fost câștigat de către Elekeș Sandor-Mate din Oradea.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Cătană Darius din Timișoara a câștigat un T-Mini 2-in-1 Rumble Force Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul World Trade Center: Soare Elena din Titu-Târg, Motoc Alexandru din Cluj-Napoca, Kiraly Zsuzsanna din Târgu Mureș, Bogheanu Mugurel Gabriel din București și Dochiu Marian Cristian din Slobozia.

REGULAMENT DE CONCURS

Câștigătorii trebuie să își revendice premiul în maxim 3 luni de la data publicării listei. Prin revendicarea premiului se înțelege expedierea unei copii după actul de identitate pe e-mail diana_calin@vogelburda.ro, fax: 0268-418728 sau poștă (Vogel Burda Communications OP2 CP 4, 500530 Brașov). Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158 int.133). După expirarea termenului de revendicare, Vogel Burda Communications își rezervă dreptul de a redistribui premiul către alte concursuri.

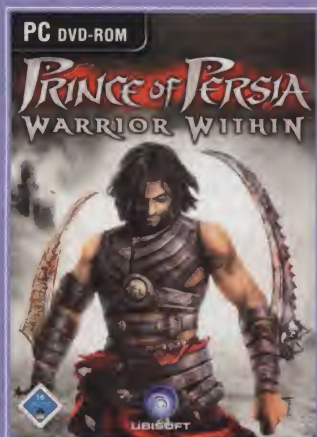
2





UBISOFT™

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Prince of Persia: Warrior Within

Cine este producătorul jocului
Supreme Commander?

- a. Gasoline Games ☐
- b. PowerUp Games ☐
- c. Gas Powered Games ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Supreme Commander din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Hercules Webcam Deluxe

Care este zoom-ul digital maxim al lui Hercules
Webcam Dualpix HD?

- a. 3 ☐
- b. 5 ☐
- c. 2 ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

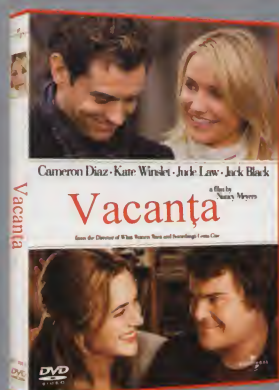
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware a acestui număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Holiday

Cine este regizorul filmului Fierce People?

- a. Nancy Meyers ☐
- b. Griffin Dunne ☐
- c. Sanaa Hamri ☐

Nume, prenume

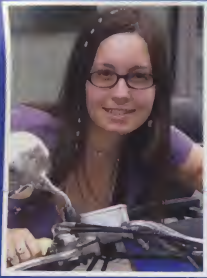
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2007.



Bine v-am regăsit. Aduceți-mi aminte să nu mai las tot învățatul pentru perioada sesiunii!!! A fost groaznic! Acum, revenind la ce ne preocupă... deși se pare că nu aveți nimic de comentat despre chatroom, am hotărât să fac un mix între cum era înainte și după. Asta în principal implică întoarcerea temelor. Așa că pentru luna viitoare aștept e-mail-urile voastre la chatroom@level.ro despre ce așteptări aveți pentru CERF –ul de anul acesta, care se va desfășura în perioada 9-13 mai.

Akasha

Chatroom

Bistro de'l arte

O NOUĂ LUME

„Nu mai știu unde mă aflu. Parcă a trecut mult timp de când eram în lumea mea. Parcă au trecut ani întregi. Aceasta este prima mea scriere în jurnal. Nu știu de ce scriu... poate că mă face să mă simt mai bine... poate fiindcă ce scriu în jurnal rămâne pe foaie. Nu îmi reamintesc de unde îl am, știu doar că, de când am fost în lumea din oglinzi, îl am; așa că aș putea să îl folosesc. Dacă oricine m-ar întreba o simplă întrebare, nu aș fi în stare să îi răspund... una singură... simplă: Din ce lume vii? Deși mi-am petrecut toată viața în acea lume, nu pot spune care este.”

Obişnuit până acum cu modul în care îmi fac intrarea în lumi noi, m-am trezit după un somn lung în aceasta. Singurul lucru care era nou la ea este că nu era înfricoșătoare. Din contră, era foarte plăcută (după cum aveam să îmi dau seama mai târziu). Eram într-o câmpie (n-am înțeles niciodată de ce câmpie) în care iarba era verde deschis și înaltă de un metru. Fiecare fir de iarbă stătea drept, era îndoit doar de mine și de alte creaturi sau ființe care treceau pe acolo. Soarele strălucea pe cer foarte puternic. Aș spune că era amiaza unei zile de vară. Dormisem pe spate, așa că eram ars de soare în unele zone ale feței și ale mâinii, chiar dacă iarba mi-a ținut parțial umbră. Purta un tricou negru, cu o reclamă pe el și pantaloni gri, de sport. M-am ridicat în picioare. Câmpia nu era atât de întinsă, fiind înconjurată de pădure, copacii fiind de înălțime medie. O puteam traversa pe toată într-o jumătate de oră. Auzeam ciripit de păsări, dar singurele păsări pe care le-am văzut erau unele care se asemănau cu niște vrăbii, dar culoare penelor era de un albastru închis, iar cozile erau mult mai lungi. După câteva mișcări de ale mele prin poiană, ciripitul încetase. Niciodată nu am fost bine venit într-o lume nouă. Era o căldură care te ademenea să dormi. Totul era plăcut și armonios. Eu nu puteam fi prea vesel din moment ce eram într-o lume necunoscută și nu doream decât să mă întorc înapoi în lumea mea. Mă deplasez prin poiană până ajung la sfârșitul ei și la începutul pădurii. În fiecare copac te puteai urca ușor dacă doreai. Frunzele crengilor erau toate de un verde închis. Era o pădure de vis. Fapt ciudat și care îmi ridica suspiciuni ținând cont de locurile pe care le-am vizitat anterior. Cum intru în pădure, una din acele păsări de care vă spuneam mai devreme aterizează pe o creangă joasă și mă privește fix în ochi:

- Pe tine nu te-am mai văzut până acum pe aici. De unde vii? Întrebă ea într-o voce calmă, fericită și subțire.

- Poți vorbi? Întreb eu uimit.

- Toate vietățile de aici vorbesc o singură limbă.

Ce ai la gât?

Aveam un lanț de aur de care era legată o cutie mică, neagră cu un fel de lacăt.

- Nu știu. Răspund eu în timp ce examinam cutia. Nu vedeam niciun loc de unde puteam să o deschid, iar pe ea scria doar atât: Spune-ți numele și se va deschide. Pasărea se pune pe umărul meu, citește și ea și îmi spune:

- Ce mai aștepti? Spune-ți numele și deschide-o, zice ea curioasă.

- Dar... nu îmi știu numele.

- Nu? Ce ciudat. Noi talile ne știm toate numele, zice ea umflându-se în pene.

- Cum te cheamă? Întreb eu. Ea fluieră scurt. Eu aștept puțin, după care întreb din nou.

- Deci? Cum te cheamă? Ca răspuns, ea mai fluieră o dată.

- Credeam că toți vorbiți aceeași limbă.

- De vorbit, vorbim toți aceeași limbă, dar când vine vorba de nume, fiecare specie are forma ei proprie de exprimare.

- Din ce specie faci parte? Întreb eu.

- Eu? Sunt o talie! Spune ea mândră din nou.

- Sunt și persoane ca mine în lumea asta? Întreb eu.

- Da, normal că sunt... vino după mine și îți arăt! spune ea voioasă în timp ce zbură înainte printre copaci. Eu scot un oftat lung și o urmez...

Nicolae Andrei Alexandru

Mugetarea

UMBLATUL DUPĂ JOCURI

După ce am terminat cam toate jocurile, începusem să mă plictisesc și deci mă bag la un raid în WoW. Totul bine mersi. Fac party, convertesc la raid bla bla... mergem în BlackWing Lair, liniștiți începem... cum dăm în primul mob, cade serverul... like wtf?!? Începeam deja să înjurăm pe serverul de TeamSpeak. Așteptăm să pornească serverul și, când să intrăm, primim iară disconnect... domnii de la Blizzard ne anunță că e maintenance... bine... Mă sună un prieten:

- Ce faci, man?

- Stau mă.

- Vii să ne luăm Guild Wars?

Cum mă tenta deja jocul, am zis:

- Hai, frate, să mergem. Închid, mă încălz și pornesc.[...] Pe drum ne întâlnim cu tot felul de prieteni, vechi colegi, mătuși, profesori, profesori mătuși... până ajungem la magazin... mergem, ne plimbăm pe acolo... ajungem la jocuri, ne uităm... casc bine ochii, tot ce voiam eu era acolo... mă uit la toate rafturile... nu era Guild Wars... imposibil, am fost acum o săptămână. Erau multe, nu puteam să dispară așa repede toate... Întreb un vânzător de acolo:

- Nenea, nu aveți Guild Wars?

- Nu, l-am scos din rafturi, nu se vindea, l-am trimis înapoi la furnizor. Pfoai!!! Când am auzit, îmi venea să îl omor... după câteva înjurături în cap, pleacă de acolo și mergem în alt loc. Acolo nu este, dar putem face comandă har Domnului... în patru zile vine. Yay! Apoi drumul înapoi acasă... aceleași mătuși profesori, profesori mătuși, babe, prieteni... și uite așa am umblat 20 de km degeaba... (dar am fost și la cumpărături).

ENIGMA

„Un copil de 8 ani a imitat un personaj dintr-un joc video și s-a sinucis

Curiozitate mortală! Un băiat de opt ani din Hunedoara s-a sinucis în încercarea de a pune în practică șocantul sfârșit al unui personaj dintr-un joc de pe calculator.

Copilul a fost găsit de sora sa. Fata a împietrit, când a văzut că imaginea de pe computer seamănă izbitor cu cea din camera fratelui său. Băiatul suferea se pare după mama sa, care a plecat la muncă în Germania.

Își petrecea tot timpul liber în fața calculatorului. De o lună, de când mama sa a plecat la muncă în Germania, băiatul de opt ani părea atras de un joc teribil. Câștiga puncte în funcție de cât de brutală era moartea unor personaje. Trăia mai mult în lumea lui și, surprinzător, nimeni nu a reușit să vadă că se întâmpla ceva rău cu el.

Tatăl copilului este miner și lucra din greu să-și întrețină familia. Era la zeci de metri sub pământ când s-a produs tragedia. Omul a plecat într-un suflor acasă și a sperat până în ultima clipă că băiatul lui scapă. Nu s-a întâmplat asta.”

Text preluat de pe www.protv.ro

PAREREA CITITORILOR:

Bineînțeles, aici e vorba de aruncat vina pe jocuri. Nu era copilul nebun și abandonat de mă-sa în Germania. Jocurile, dom'le! De-asta unul din 5000 de gameri mai crapă, din cauza jocurilor, nu din cauza faptului că acel 1 e nebun!

Tanku

Bine că a început și la noi tâmpenia asta. Pe când un Columbine și pe ale noastre meleaguri? Exagerări, senzaționalism și Jack Thompsoni. În sfârșit suntem occidentali.

SilverBolt

Se dă totul pe brazdă în sfârșit. Voi nu știți că în

jocuri sunt mesaje subliminale și ne intră în subconștient și ies frumos la iveală... odată ieșim cu ak-ul pe stradă și radem juma de cartier. Sau rpg/panzer... ce avem la îndemână.

Să vă văd atunci la știri.

■ **Angra Maynu**

Dacă toate jocurile au mesaje subliminale atunci eu, fan înrăit Mortal Kombat și alte cafturi de genul, împreună cu alte câteva mii (măcar) de fani înrăiți și crescuți de Sub-zero și tatălul Goro, de ce am priceput (încă de țânc) că chestiile de genul FATALITY sunt menite să rămână în joc?

Nu pot crede faptul că o industrie întreagă... gaming... este amenințată de niște retardați care nu reușesc să facă distincția între realitate și ficțiune.

De ce nu s-a desființat literatura atunci când Goethe a scris Suferințele tânărului Werther, carte în urma căreia câteva mii de tineri din toată Europa s-au sinucis?

A... și apropo... chestiile alea cu 'MATURE CONTENT 18+' care apar pe cutia CD-ului... ar trebui să fie destul de clare și concise...

■ **Adrian_1only**

Părinții sunt de vină, că la opt ani nu trebuie să îl lași să se joace mk, gta 3, vice etc. Până și un shooter ca Serious Sam poate să „îl deregleze” pe săracul copil că doar e clasa a doua, nu știe prea multe.

Sunt foarte curios să află din cauza cărui joc s-a sinucis. Când eram copil și mă jucam Carma 2, nu m-am dus să iau mașina lui tata să omor vecinii, câinii și alți pietoni, după care să zbir „unde găsesc un afterburner ??????”

■ **LaY_Z**

Părinții sunt cam neinformați zilele astea. Ar trebui să încerce și ei să se joace cu odrasla. Poate așa își dau și ei seama că jocuri cu violență maximă nu sunt pentru copii de 8 ani...

Nu numai că ăștia mici au imaginația bogată, dar tind să devină niște sclavi ai calculatorului, niște zombie. Că se sinucid după sau nu, nu mai contează, important e să nu ajungă în stagiul ăla.

■ **Weezer**

Problema e că știrile astea au efect asupra celor care habar nu au cum se învârt fenomenul de gaming. Adică asupra maselor. E de ajuns să pună mâna pe un joc violent un tip cu... err... probleme la cap și gata, se dă și verdictul că jocurile sunt nocive și trebuie interzise. De fumat nu mai zice nimeni nimic și am o vagă impresie că sunt mai mulți cu plămânii ca toba de eșapament decât labilii mintal nesupravegheați, care experimentează Critical strike cu cuțitul de bucătărie.

■ **Marius1287**

Cine crezi că o să ia în considerație incidentul asta cu boracu?

Acum câțiva ani am auzit la știri de un copil care fusese pedepsit de ai lui și nu-l lăsau să iasă afară. Acesta, în tâmpenia lui, se duce își ia pătura și sare de pe balcon ca să ajungă jos. Ce l-a determinat să facă chestia asta? Tom & Jerry!!!! Motanul și șobolanu' ăla nebun!!! A văzut el că se poate face o parașută în felul ăsta... sau cine știe... poate data viitoare încearcă

cu sutienul' lu' mă-sa...

În curând o să fie interzise și desenele cu Dexter.

■ **Alex_667**

Ratingurile alea nu sunt puse degeaba pe cutii, oricât le-am înjura noi. Un copil este extrem de ușor influențabil. Este treaba părinților să aibă grijă ca acel copil să nu fie influențat de anumite lucruri care i-ar putea dăuna sănătății fizice sau psihice. Din păcate, de foarte multe ori treaba asta nu se întâmplă, fiindcă părinții fiind la serviciu, lucrând pentru a-i asigura traiul copilului (și nu, asta nu se întâmplă doar în România). Urmarea directă este că aceștia nu mai au timpul necesar pentru supravegherea celui copil, nereușind să limiteze accesul la lucrurile nocive cu care intră acel copil în contact. Drept urmare, se întâmplă ce se întâmplă.

Cine e de vină? Lipsa de bani (bani necesari angajării personalului care să supravegheze copilul, când părinții acestuia nu sunt acasă), accesul mult prea ușor al copiilor la jocuri destinate publicului 16+, lipsa de informare a copilului (ceva de genul „băăă, ce vezi pân' jocuri, să nu încerci și în realitate că o pășești. Jocurile sunt jocuri, realitatea e realitate”) și alte lucruri.

■ **Shummy**

Rating-ul de pe cutie este pus pentru PĂRINȚI, nu pentru copii sau vânzătorii de la casă. Ca părinte responsabil, te uiți ce și-a cumpărat copilul și îi dai două castane când vezi 18+ pe cutie.

Dacă nu faci asta, mai bine resúme to fwap and buy a dog.

■ **Brutalistu**

Dacă un copil de 8 ani joacă ceva ce nu este indicat pentru vârsta lui, este vina părinților și nu a copilului sau a jocului.

Un copil de 8 ani TREBUIE supravegheat. Este inacceptabil să nu știi ce face fi-tu la 8 ani. Hai, de pe la 13-14 ani, are și el pitici pe creier și poate nu o să știi tot ce face, dar la 8 ani nu ai cum să nu știi ce face copilul, dacă ai un dram de minte în cap și puțin simț de responsabilitate.

Am înțeles că prin Germania (probabil și alte țări) copiii până la o anumită vârstă nu au voie să fie lăsați nesupravegheați în casă. Nu zic acum că toți trebuie să-și angajeze babysitters sau ceva de genul, că până la urmă România nu e Germania. Dar totuși, nu trebuie să fii psiholog pentru a-ți da seama că un copil care își vede un părinte vreo două-trei ore seara, iar pe celalalt pe la sărbători, are niște probleme serioase.

■ **Sekaba**

Puștiul ăla s-a inspirat doar din jocuri...

Mai mult ca sigur s-a sinucis crezând că maicăsa l-a părăsit. Părinții sunt de vină nu pentru că lasă copilul nesupravegheat în fața calculatorului, ci pentru că nu reușesc să fie acolo când el are nevoie de ei. Este foarte trist și nu are nicio legătură cu jocurile.

■ **Karny**

Dar până la urmă și eu vin să spun că nu este de vină jocul. Am un coleg la radio care e trecut de 40 de ani. Un tip foarte „rasat” și intelectual fin, cântăreț, stuff like that. Imaginați-vă că de 2-3 ani e „into com-



puters”. Nu pentru că l-a apucat dragostea, ci pentru că testează PERSONAL fiecare joc care ajunge în mana lui - su de 9-10 ani ca vârstă.

Ne întreabă pe toți ce i-am mai recomanda (pentru că se plictisește ăla micu numai cu un joc) și apoi joacă puțin și abia după aceea îi instalează jocul băiatului. Culmea este că pe el nu îl pasionează, e aproape un chin să le testeze uneori, numai că vrea să știe în orice moment ce și cum. Și ăla mic are limited time on the PC, că trebuie să mai și bată mingea.

Îl admir sincer pe omul acesta.. poate că dacă și din partea copilului în cauză cineva s-ar fi oboșit să știe ce are pe comp, nu mai discutăm în acest thread.

■ **Dojo**

Jocurile au și părți bune, dar și părți rele. Dacă un copil de 8 ani e lăsat de capul lui să se joace toată ziua în fața calculatorului, se pot întâmpla două lucruri: o să devină addicted și o să stea ca o legumă jucându-se toată ziua și/sau o să fie influențat atât de tare jocurile pe care le joacă (mai ales dacă sunt foarte violente) încât comportamentul lui va fi afectat mai mult sau mai puțin ajungându-se în cazuri extreme la astfel de situații. Bineînțeles că nu e obligatoriu (poate nici foarte probabil) să se întâmple ce am spus mai devreme, dar nu trebuie să uităm că un copil mic nu are discernământ și nu se poate controla (dacă nici măcar unui dintre adulți nu se pot controla în ceea ce privește jocurile) și nu își poate impune să stea un număr fix de ore (preferabil cât mai mic) în fața calculatorului. Pot să mă dau pe mine ca un exemplu; atunci când eram mic aș fi stat și 24 de ore din 24 în fața unui joc dacă nu ar fi fost ai mei. Acum lucrurile s-au mai schimbat.

■ **FuzzyFuzzball**



Cei de la **autoshow** au ajuns primii la Salonul Auto de la Geneva....

... și cunosc deja programul curselor de Formula 1!

Cine-i mai tare? Schumacher **vs.** Alonso



plus:
supliment gratuit F1

**Cea mai rapidă revistă de mașini
la fiecare două săptămâni**

autoshow

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL martie 2007	10 lei		
CHIP SPECIAL RECUPERARE DATE	9,98 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL ianuarie 2007	10 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.*

Nr.*

Bl.*

Sc.*

Ap.*

Localitate*

Cod*

Județ*

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista **LEVEL**, pe

Perioada

Preț revistă cu
CD/DVDPreț abonament
revistă cu CD/DVD

6 luni

81 lei

50 lei

12 luni

162 lei

90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.*

Nr.*

Bl.*

Sc.*

Ap.*

Localitate*

Cod*

Județ*

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonată, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

COMENZI ȘI PLATA ONLINE pe www.level.ro și www.chip.ro

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Battlestations: Midway

În ce an se petrece acțiunea din Maelstrom?

- a. 2020
b. 2500
c. 2050



Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

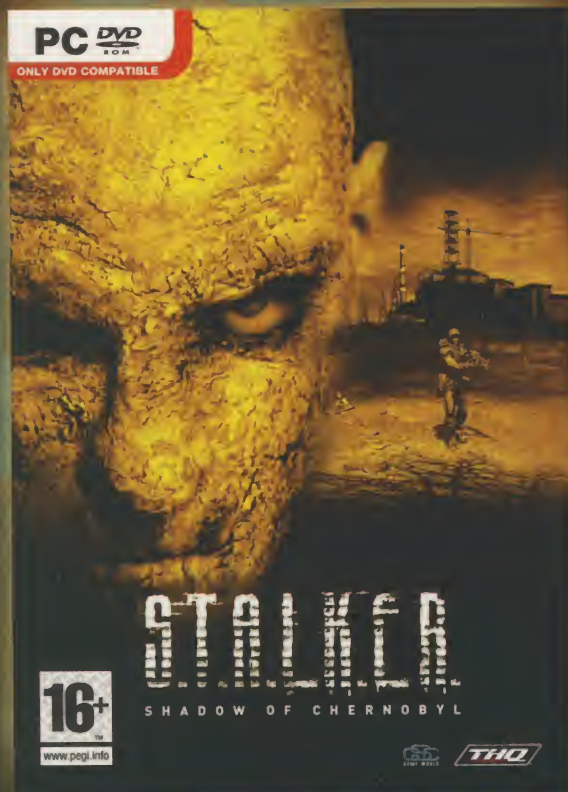
Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Maelstrom din acest număr al revistei.

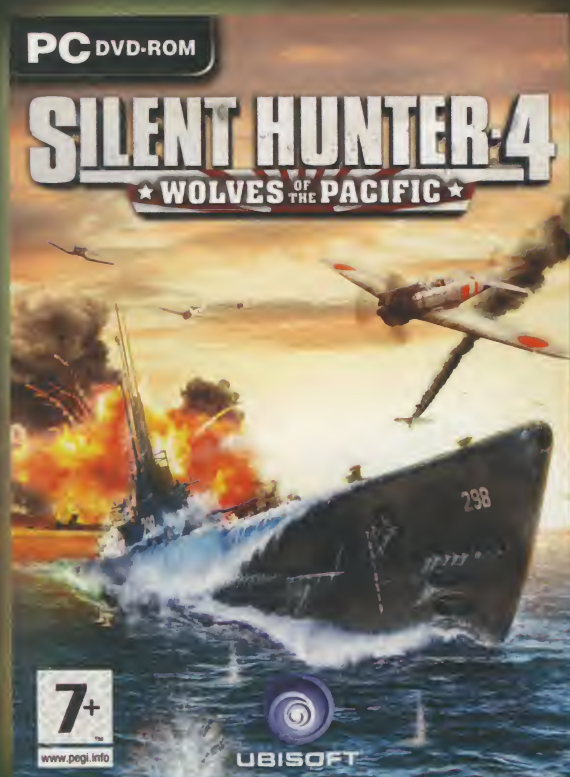
Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2007.



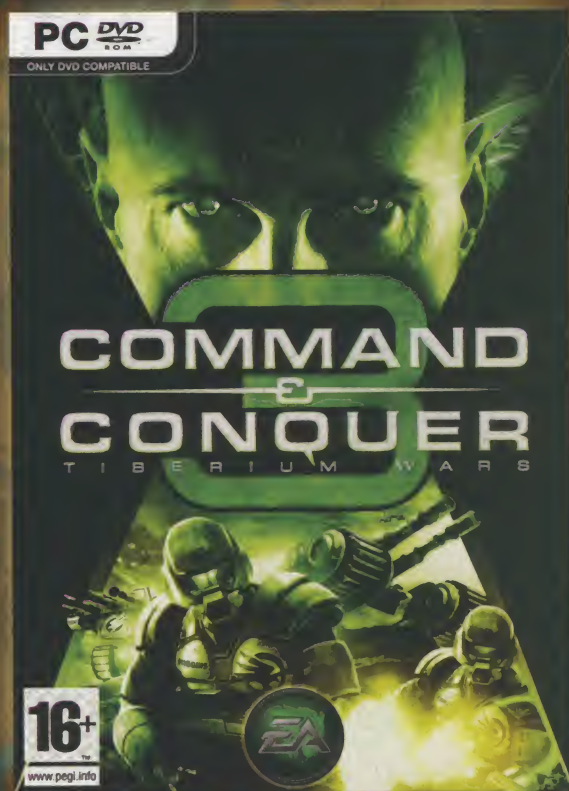
**S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl**
Lunga călătorie a luat sfârșit.



**UEFA Champions
League 2006-2007**
Cu dedicație pentru România.



**Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific**
Cu dedicație din România.



**Command & Conquer 3:
Tiberium Wars**
Un RTS din vremuri de demult.

performanța

în care poți

avea

încredere!



DIABLO 666 D

- Intel® Pentium® D 820 BOX (2.8, 2x1MB, LGA775, Dual Core)
- memorie 512 MB DDR400 • hard disk 80 GB 7200rpm
- DVD±RW Dual Layer • NX6200AX-TD256LF • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

1.399 LEI • 40.1 LEI / LUNĂ

DIABLO 666 D2

- Intel® Pentium® D 925 BOX (3GHz, 2x2MB, LGA775, Dual Core)
- memorie 1GB DDR2 667 • hard disk 200 GB SATA2
- DVD±RW Dual Layer • NX7300GT-TD256EH • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

1.799 LEI • 51.6 LEI / LUNĂ

DIABLO 666 PRO

- Intel® Core™2 Duo E6300 (1.86GHz, 2MB, LGA775)
- memorie 1GB DDR2 667 • hard disk 200 GB SATA2
- DVD±RW Dual Layer • NX7300GT-TD256EH • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

2.499 LEI • 71.7 LEI / LUNĂ

DIABLO 666 POWER

- Intel® Core™2 Duo E6400 (2.13GHz, 4MB, LGA775)
- memorie 1GB DDR2 667 (2x512MB DDR2 667) • hard disk 2 x 200 GB SATA2
- DVD±RW Dual Layer • NX7900GTO-TD512EH • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

3.299 LEI • 94.6 LEI / LUNĂ

Sistemele Diablo 666 D și 666 G bazate pe procesorul Intel® Pentium® D și Intel® Core™2 Duo oferă satisfacția maximă pentru așteptările familiei tale, indiferent că vorbim de accesul la informații, distracție sau studiu permanent.

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software.

Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.

www.flamingo.ro

FLAMINGO

COMPUTERS

08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în lei, cu DAE de 26.68%, pentru o perioadă de 60 de luni. Ratele și prețurile sunt exprimate în lei și conțin TVA.